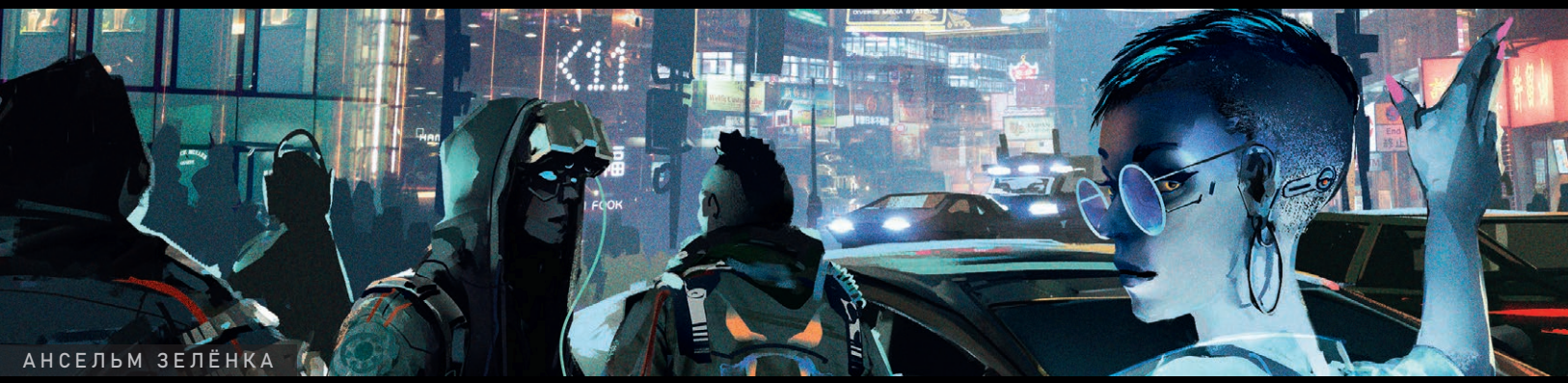
# Cyberpunk RED

## СТАРТОВЫЙ НАБОР

## ПРАВИЛА

# Cyberpunk RED




# СТАРТОВЫЙ НАБОР: ПРАВИЛА


1 **НА ГРАНИ**
Первое знакомство с «Киберпанком»
стр. 2

2 **ЧЕЛОВЕК И МАШИНА**
Встречайте своего эджраннера!
стр. 6

3 **ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ**
Оживляем персонажа
стр. 14

4 **ДОБАВИМ В ПАНК НЕМНОГО КИБЕРА**
Всё о кибертехнике
стр. 18

5 **ПРИСТУПИМ!**
Как играть в «Киберпанк Ред»
стр. 23

6 **НЕТРАННИНГ В КРАСНОЕ ВРЕМЯ**
Выходим в киберпространство
стр. 29

7 **ВЕЧЕРНИЙ ЗАМЕС**
Что делать, если начался бой
стр. 37



**Текст и дизайн:** Майк Пондсмит, Дэвид Акерман, Джей Грэй, Джеймс Хатт и Коди Пондсмит
**Общее управление:** Лайза Пондсмит
**Руководство проектом:** Коди Пондсмит и Майк Пондсмит
**Художественное руководство:** Джей Ковач
**Дизайн обложки:** Ансельм Зелёнка
**Иллюстрации:** Р. Баго, Нил Бранкиньо, Александр Дударь, Ансельм Зелёнка, Адриан Марк, Эдди Мендоза, Ангелина Строганова, Элиу Фразан, Максим Харахулин и Себастьян Шмид
**Картография:** Мэтт Франчелла
**Элементы карт:** Майкл К. Тьюми из Gamer Printshop
**Вёрстка и дизайн:** Джей Грэй, Джей Ковач и Коди Пондсмит
**Редактирование и вычитка:** Дэвид Акерман, Джей Грэй, Коди Пондсмит, Лайза Пондсмит, Майк Пондсмит, Джессика Росс и Джеймс Хатт
**Консультирование по продукту:** Эрон Тарбак
**Тестирование:** за эти годы тысячи людей сыграли в «Киберпанк». Спасибо вам всем!

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов
**Руководство производством:** Иван Попов
**Главный редактор:** Валентин Матюша
**Выпускающий редактор:** Александра Русакова
**Переводчик:** Артур Ахатов
**Дополнительная вычитка:** Владимир Сергеев
**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей
**Дизайнер-верстальщик:** Денис Недыпич
**Корректор:** Ольга Португалова
**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов
**Директор издательского департамента:** Александр Киселев
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

R Talsorian Games

CD PROJEKT RED

CR3000



Copyright © 2019 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention. All situations, governments and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.


**Посвящаем эту игру замечательным людям, которые работали и работают в R. Talsorian Games. Вместе мы создаём будущее!**


HOBBY WORLD Играть интересно

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация без разрешения правообладателя запрещены.

ЭДДИ МЕНДОЗА

# 1 НА ГРАНИ

**Я не человек и не машина,**
**Я нечто среднее,**
**Я сама любовь, её генератор.**
**Так нажми на кнопку и заведи меня.**

**Наслаждаясь по полной**
**1984 Zomba Enterprises Inc. (ASCAP)**

## Хотите стать киберпанком или только выглядеть как киберпанк?

Прежде чем вы отложите коврик для сна и приступите к игре, пожалуй, стоит объяснить вам пару вещей.

Во-первых, название. «Киберпанк» происходит от двух слов: «кибернетика», что означает соединение техники с живым организмом, и «панк». Панк, или панк-рок, — это музыкальный стиль начала 1980-х, воплотивший в себе бунт, агрессию и социальную активность нигилистического толка. Незадолго до Катастрофы этот термин ввела в оборот группа писателей, сочинявших научную фантастику, приправленную техническими изысками. В их произведениях сочетались в чётко отмеренных пропорциях рок- и поп-музыка, секс, наркотики и моднейшие технические новинки, обычно вшитые в чьё-нибудь тело. Среди классических героев киберпанка 80-х были как техноварвары, странствующие по дорогам постапокалиптического мира, так и чипированные модники с модифицированным телом.

Конечно, сейчас, в Красное время, всё это кажется изрядно устаревшим. Ведь наверняка вы скачали эту статью из местного банка данных, подключив кабель «Камакура-19» к разъёмам на голове. Вы привыкли подсоединяться к бытовой технике — например, чтобы сварить себе кофе — и «впрыгивать» в мерс, когда хотите съездить в ближайший магазин. Но учтите: в 1987 году всё это считалось фантастикой. Ни у кого не было встроенных разъёмов. Вы не могли никому позвонить с «агента». Дизайнерские наркотики запрещались законом.

По большинству городских улиц можно было гулять без бронежилета. Там даже не было Сети. Правда, сейчас её тоже нет, но тогда никто и не представлял себе ничего подобного.

## Кризис 1994 года

Теперь мы знаем больше. В книгах по истории подробно описан финансовый кризис 1994 года, когда в Европейском сообществе была создана Мировая фондовая биржа, а экономика Соединённых Штатов и Советской России рухнула.

В те дни Россия и Штаты считались сверхдержавами, а не парочкой избыточно вооружённых, но вполне заурядных государств, размахивающих ядерным оружием под бдительным присмотром Управления обороны Европространства. Электромагнитные катапульты Тихо и сегодня готовы сбросить каменные глыбы на Москву и Вашингтон. Так что ядерная война, которой все ждали с 1944 года, вряд ли состоится, ведь камни гораздо дешевле.

## Четвёртая корпоративная война и трагедия в Найт-Сити

Конечно, несколько лет назад всем так или иначе управляли корпорации, которые по сути были самостоятельными государствами. Но потом началась жуткая глобальная война между двумя крупнейшими корпорациями: «Арасака секьюрити» и «Милитех армс». Война закончилась тем, что одна из сторон устроила ядерный взрыв в офисном здании в самом центре Найт-Сити. Сами видите, к чему это привело.

## Чего нам не хватает

Несмотря на все ужасы военного времени, вы можете ездить куда угодно по одному паспорту — в лучших традициях глобализма. Курс существующих денежных единиц стабилизировался, а евродоллар остаётся главной мировой валютой. Мало кто жалуется на пожизненные контракты с корпорациями или на отмену профсоюзов: в наше неспокойное время по ним никто не скучает. Такова цена жизни в стабильном и безопасном обществе, не правда ли?

## Жизнь на Улице

Между прочим, вы могли бы жить и на Улице — по шестнадцать человек в квартире, восемь тысяч таких каморок в одном квартале. Раз в неделю вы бы получали чипы на еду. Конечно, жизнь здесь не такая уж приятная, особенно учитывая шныряющие по торговым центрам банды бустеров и большие проблемы с преступностью. Но это лучше, чем в самом деле жить на улице. Всё же в мегааркологиях есть полицейские (ладно, наёмная корпоративная полиция, но это лучше, чем платить кучу денег за личную охрану). Кроме того, медиакорпорации следят, чтобы в каждой квартире было кабельное телевидение, радио и сенсорный канал, так что по вечерам вам есть чем заняться.

О чём это мы? Ах да, вы же хотели стать **киберпанком**.

## Киберпанк ближе, чем думали

Вот ещё немного информации для размышлений. Когда мэтры-основатели киберпанка только начали писать в этом жанре, им казалось, что большинство вещей, о которых они говорят, либо никогда не появятся, либо появятся, но лишь в далёком будущем. Никто и не подозревал, что в конце 80-х годов в Западной Германии уже разрабатывали «органические» микросхемы, а ВВС США пытались создать системы вооружения с мысленным управлением. В протезах только начинали использовать синтетические мышечные волокна. Так что мало кто мог себе представить, что в 90-е годы руки и ноги с органическими чипами станут реальностью. В биоинженерии было проведено всего несколько примитивных экспериментов, таких как Frostban™, и создана пара новых сортов кукурузы — но не было ещё ничего похожего на генетически модифицированных животных, которых мы использовали для терраформирования марсианских колоний (увы, безуспешно).

Прошло около пятнадцати лет, и новые технологии нагнали задумки мечтателей. Сначала военные начали применять кибертехнологии для подготовки «идеальных солдат» и лётчиков. Побочным результатом стало создание протезов конечностей, глаз и других частей тела. Органическая электроника позволила напрямую соединять человека с компьютером. В сочетании с продвинутыми телекоммуникационными технологиями и спутниковой связью это заложило основу создания глобальной Сети (сегодня разрушенной из-за войны и РЭБИДС). И с каждым новым техническим достижением наступало что-то вроде культурного техношока.

## Техношок

**Техношок** — явление, при котором технологии развиваются так быстро, что человек не успевает разобраться в них и приспособиться к изменениям. Люди внезапно сходят с ума. Они ведут себя жестоко и неадекватно. Распадаются семьи, рушатся отношения. Люди чувствуют себя беспомощными перед Вселенной. Постепенно всё общество замирает, охваченное массовым психозом. Сейчас это называют Катастрофой.

Существует три основных реакции на техношок. Подавляющее большинство людей, чья жизнь перевернулась с ног на голову из-за достижений техники, безучастно сидели, ожидая, когда им укажут, как жить и что делать. Кое-кто попытался развернуть время вспять, заложив основу движения, которое сегодня мы именуем неолуддизмом. Остальные решили встретить будущее лицом к лицу. Начитавшись старой фантастики, они основали течение, которое теперь называют **киберпанком**.

## Итак, добро пожаловать в тёмное будущее!

Ну что ж, теперь вы готовы.

Как **киберпанк**, вы крепко хватаете технологии за глотку. Вы не боитесь испытывать на себе новейшие достижения кибертехники и биоинженерии. У вас на запястьях разъёмы для подключения к компьютеру, в руках — оружие, в глазах — лазеры,

а в мозгу — программы на биочипах. Вы сливаетесь с автомобилем, который ведёте, с ави, который пилотируете, и с оружием, из которого стреляете. Вы с головой погружаетесь в компьютерные сети, и ваш разум несётся со скоростью света по новой системе микросетей, цифровых крепостей и искусственных интеллектов. Пальцами киборга вы взламываете цифровые замки и обострённым зрением заглядываете в будущее.

**Киберпанк** — ещё и мировоззрение. Вы носите самую модную одежду, водите знакомство с нужными людьми и вращаетесь в правильных кругах. Вы встречаетесь с соратниками и заказчиками в элитных клубах и барах, ваши враги — корпоративные армии, банды байкеров-киборгов, убийцы в силовой броне и подключённые к компьютеру нетраннеры. Ваше оружие — наглость, знание уличной жизни, напускная храбрость и смартган «Минами-10» на бедре.

Теперь готовы? Конечно, да. Ждёте не дождётесь.

# ТЕПЕРЬ ТЫ КИБЕРПАНК

МАКСИМУМ МАЙК

Р. БАГО

## КРАТКОЕ ВВЕДЕНИЕ В НАСТОЛЬНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Если это ваша первая настольная ролевая игра, расслабьтесь: ролевые игры далеко не так сложны и загадочны, как можно себе представить. Это просто более упорядоченная форма игр с воображаемыми персонажами — как, например, знакомые вам с детства дочки-матери. Центральное место тут занимают словесные описания и рассказы. Игроки не изображают в лицах своих персонажей, а просто вслух описывают их действия.

Большинство из вас будут играть за **персонажей игроков** — людей, живущих в вымышленном мире 2045 года. Мы постараемся дать вам чёткое понимание того, как персонажи думают и действуют и на что они способны в рамках правил (см. стр. 10).

Один из вас возьмёт на себя роль **ведущего** — того, кто рассказывает игрокам сюжет, играет за всех остальных персонажей, кроме персонажей игроков, следит за соблюдением правил и принимает решения в спорных ситуациях. Ведущий должен хорошо знать правила и ту вымышленную вселенную, в которой разворачиваются события игры. Для этой роли требуется больше всего сил и воображения. Для ведущего игра чем-то схожа со съёмками фильма, где невозможно контролировать всех актёров, но, с другой стороны, это порой приносит большое удовлетворение.

Ведущий придумывает ситуацию, которая могла бы произойти в игровой вселенной, и помещает в неё персонажей игроков (или берёт уже готовый сюжет, например из этого набора). Он описывает игрокам ситуацию, как видят её персонажи, а игроки, в свою очередь, говорят, как их персонажи поступили бы в данных обстоятельствах. Дальше всё идёт примерно по той же схеме: ведущий придумывает для игроков разные препятствия, встречи с персонажами ведущего и другие сюжетные элементы, а те принимают решения за своих героев. Так они вместе создают историю.

Тогда для чего нужны правила? Что ж, во время игры возникает немало вопросов, для решения которых недостаточно здравого смысла. К примеру, если вы никогда не участвовали в перестрелке, вам будет трудно рассудить, что и как в ней происходит. Правила позволяют разыграть такую ситуацию справедливо и последовательно. Когда исход событий под вопросом, вы бросаете кости (в ***«Киберпанк Ред»*** используются десятигранные кости, называемые d10, и шестигранные d6) и по выпавшим числам определяете исход действия. Затем ведущий применяет правила и, если нужно, рассказывает, к чему это привело.

Ладно, с основными принципами мы разобрались, теперь читайте дальше.

# УЛИЧНЫЙ СЛЕНГ

*Краткий словарь Красного времени*

**Красное время** — период с 2023 по конец 2020-х – 2030-е годы, названный так из-за неба, покрасневшего после Четвёртой корпоративной войны.

**Ави** — жаргонное название аэродина — похожего на автомобиль летательного аппарата с турбореактивным двигателем.

**Банда подражателей** — группировка, все участники которой одеваются в едином стиле и определённым образом меняют внешность при помощи бодимодификации.

**Боевой препарат** — любой из целой серии «дизайнерских» препаратов, созданных для увеличения скорости, выносливости и реакции.

**Бустер** — участник банды, который носит кожаную одежду, пользуется кибертехникой и склонен к бессмысленному насилию.

**Вжарить** — проявить агрессию, напасть на кого-то без причины.

**Гидро** — уличное название водородного топлива, на котором в XXI веке ездят многие автомобили.

**Гиролёт** — небольшой одно- или двухместный вертолёт, используемый преимущественно в полиции и боевых подразделениях корпораций.

**Гнездо** — любовница, подружка.

**Дорфы** — уличное название синтетических эндорфинов — дизайнерского препарата, который ускоряет выздоровление, увеличивает выносливость и вызывает чувство удовольствия и резкий прилив сил.

**Забить** — заняться сексом. Также: забыть о чём-либо.

**ИИ** — искусственный интеллект, компьютер с «человеческим» сознанием.

**Кибернетизироваться** — установить себе как можно больше киберимплантов перед тем, как шагнуть за Грань.

**Клава** — уличное название панели компьютерного интерфейса с клавишами управления.

**Кликуха** — прозвище, под которым вас знают на Улице.

**Нетраннинг** — подключение к системе киберпространства и взлом её программ и элементов управления. До начала Четвёртой корпоративной войны так называли аналогичные действия в глобальной Сети.

**Обнулить** — убить. **Обнулённый** — мёртвый человек или сломанный прибор.

**Отправиться на НОО** — отправиться на низкую околоземную орбиту, например посетить одну из космических станций.

**Отрывной** — крутой. **Быть в отрыве** — быть вместе.

**Полимерный однозарядник** — дешёвый пластиковый пистолет, обычно калибром от 5 до 6 мм.

**Рипер** — хирург, специализирующийся на установке нелегальных киберимплантов.

**Ронин** — свободный воин: убийца или наёмник. Обычно считается незаслуживающим доверия.

**РЭБИДС** — особенно опасная разновидность «чёрного льда», которая распространилась в Сети после смерти её создателя, легендарного нетраннера Рейча Бартмосса.

**Самурай** — корпоративный убийца или наёмник, нанятый для защиты собственности корпорации или для атаки на владения других корпораций.

**Терминал** — установленное на перекрёстке информационное устройство с экраном, сетевыми разъёмами и клавиатурой.

**Улица** — место, где вы живёте, поздно вечером. Также: субкультура, андеграунд.

**Фейс** — интерфейс; выход в киберпространство.

**Хроматик-рок** — разновидность хэви-метала, для которой характерны обилие электроники, простые ритмы и жёсткие тексты.

**Хромер** — поклонник хэви-метала XXI века. См. также хроматик-рок.

**Чип** — любое устройство для записи данных, обычно в виде цветного кусочка пластика.

**Чипануться** — впервые купить киберимпланты; связать свою судьбу с какой-либо группой; подключиться к технике.

**Чумбата (чумба)** — неоафроамериканское название друга или члена семьи.

**Штекер** — парень, любовник.

**Экзот** — человек, который при бодимодификации получил нечеловеческие черты: мех, вытянутые уши, длинные клыки и т. д.

**$CHOOH_2$ («чух»)** — уличное название спирта, используемого как топливо. В Красное время почти весь транспорт работает на новом топливе с более высокой температурой горения, чем у обычного метанола.

ЭЛИУ ФРАЗАН

# 2 ЧЕЛОВЕК И МАШИНА

**Мир киберпанка — жестокое и опасное место, в котором полно людей, готовых на всё. На смену традиционным представлениям о добре и зле пришёл принцип целесообразности: вы делаете то, что нужно для выживания.**

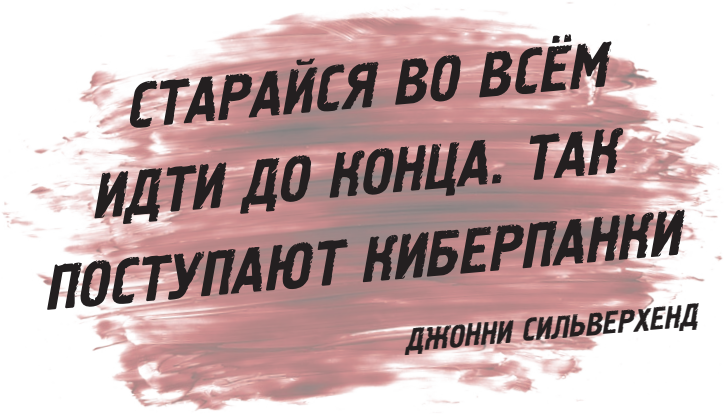
## Новое время. Плохое время. Красное время

Особенно это относится к Красному времени, когда грандиозная война мегакорпораций и ядерные взрывы выжгли последние остатки привычной нам цивилизации.

## Каждый сам за себя

Здесь действует правило **«каждый сам за себя»**. Все выживают в одиночку, и это ещё одна отличительная черта Красного времени. Но есть и более широкое толкование: вы в первую очередь заботитесь о своей команде, друзьях, семье или клане. Если сделаете что-то полезное и для других — прекрасно. Но на помощь не рассчитывайте.

Персонажи ***«Киберпанка»*** выживают в суровом мрачном мире, ежедневно делая выбор между жизнью и смертью. И этот выбор влияет на то, превратятся ли они в жестоких тварей, скитающихся по разрушенному миру, или всё же сохранят остатки человечности. Они привыкли существовать в тяжёлых условиях и при любой возможности пытаются улучшить их хотя бы до приемлемых. Будь то преступление, сопротивление властям или даже революция, обычные персонажи ***«Киберпанка»*** — бунтари, у которых есть на то причины.




## Играя в «Киберпанк»

В этой ролевой игре ваша задача — найти свой идеал и идти ради него до конца. В этом суть ***«Киберпанка»*** — изобразить своего персонажа непреклонным и циничным идеалистом. Будь то байкер в кожаных штанах и с металлическими когтями или светская дама в атласном платье и с последним писком дизайнерской кибероптики в глазах — в любом случае персонаж, которого вы изображаете, должен обладать особым стилем, колоритом. Чтобы передать суть Красного времени, нужно усвоить три принципа:

### 1) Внешность важнее содержания

Неважно, насколько круто вы что-то делаете, — главное, чтобы при этом вы круто выглядели. Облажались — сделайте вид, что так и задумано. Обычно в приключениях одежда и внешность не имеют значения, но в этом мире человек без бронированной кожаной куртки и зеркальных очков вызывает презрение.

### 2) Главное — правильный настрой

Именно так. Считаешь себя опасным — будешь опасным, считаешь слабым — будешь слабым. Не забывайте, что в Красное время все носят смертельно опасное оружие. Все персонажи в этом мире играют роли — предъявляют окружающим некие образы, выдавая их за себя настоящих. Таких не удивишь новым смартганом «Хеклер и Кох», если только вы не вваливтесь в клуб с видом того, кто умеет им пользоваться и только и ждёт случая показать своё умение. Не входите в комнату, если можете туда вбежать. Если уж на кого-то смотреть, то только своим самым «убойным» взглядом. Используйте мину «я плохой парень, а ты — нет». Не сидите, дожидаясь заказа, — сами ходите по клубам и тусовкам. Старайтесь всюду успевать.

### 3) Живи на Грани

Грань — та туманная область, куда отправляются любители риска и крупных ставок. На Грани вы рискуете деньгами, репутацией и даже жизнью ради чего-то трудноуловимого вроде идеи или большого куша. Как киберпанк, вы хотите быть в гуще событий, поднять восстание, разжечь огонь. Присоединяйтесь к большим начинаниям и боритесь за великие цели. Не тормозите, если можете гнать быстрее. Бросайтесь навстречу опасности и встречайте её лицом к лицу. Не осторожничайте. Всегда оставайтесь на Грани.

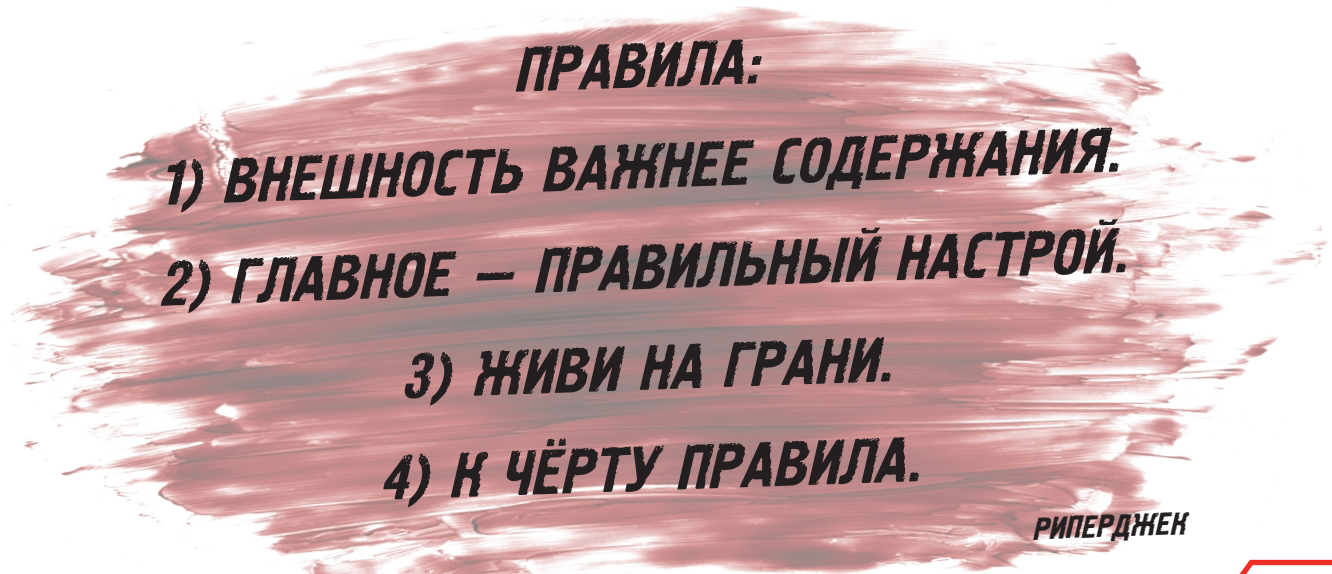
# РОЛИ

*Стержень игры «Киберпанк Ред»*

Даже после грандиозной войны мегакорпораций и последовавшего за ней ядерного взрыва мир ***«Киберпанка»*** соединяет в себе жестокость и изощрённую технику, передовые взгляды и ретроградство. Прекрасные, словно сошедшие с подиума техники водят компанию с «воинами дороги» в боевой броне, и всех их можно встретить в самых модных танцевальных клубах, в самых дешёвых барах и на самых убогих улицах постапокалиптического мира.

## Роли

В ***«Киберпанк Ред»*** девять ролей: рокеры, соло, нетраннеры, менеджеры, техники, законники, фиксеры, журналисты и кочевники.



АЛЕКСАНДР ДУДАРЬ

## Рокеры

Рок-бунтари, применяющие свой музыкальный талант и дар убеждения в борьбе против власти.

## Соло

Наёмные убийцы, телохранители, бандиты и солдаты в новом мире беззакония.

## Нетраннеры

Опытные киберхакеры постсетевого мира и выжигающие мозг похитители секретов.

## Техники

Подпольные механики и врачи, которые чинят и мясо, и металл.

## Журналисты

Репортёры, звёзды СМИ и влиятельные блогеры рискуют всем ради правды.

Эта роль появится в основной книге правил «Киберпанк Ред».

## Законники

Носители закона и порядка патрулируют городские трущобы и преследуют бандитов на автострадах.

Эта роль появится в основной книге правил «Киберпанк Ред».

## Менеджеры

Большие шишки и пираньи бизнеса борются за восстановление власти мегакорпораций.

Эта роль появится в основной книге правил «Киберпанк Ред».

## Фиксеры

Посредники, контрабандисты, организаторы и торговцы информацией на улицах послевоенного будущего.

## Кочевники

Мастера перевозок и настоящие воины дорог.

# ВСТРЕЧАЙТЕ СВОЕГО ЭДЖРАННЕРА!

Чтобы играть в ***«Киберпанк Ред»***, вам понадобится персонаж. Выберите один из готовых листов персонажей, входящих в стартовый набор. Ниже рассказано, как читать информацию на листе персонажа. Пункты, отмеченные красным ромбом, означают, что вам придётся немного доработать материал, чтобы создать собственного неповторимого героя.

1 **Основная информация**

Имя, роль и портрет персонажа.

2 **Параметры**

О том, что такое параметры, читайте на стр. 10. Выберите один из шести наборов параметров или бросьте 1d6, чтобы сделать это случайным образом.

3 **Пункты здоровья**

Сюда вы будете вписывать полученный персонажем урон. Чтобы определить начальные пункты здоровья и целевое значение испытания против смерти, см. таблицу на стр. 11.

4 **Навыки**

О навыках рассказано на стр. 12.

5 **Броня**

У всех персонажей на начало игры есть броня, защищающая от урона. Подробнее см. стр. 41.

6 **Оружие**

Оружие вашего персонажа, как переносное, так и имплантированное. См. стр. 38.

7 **Киберимпланты**

Список установленных киберимплантов и правила их использования в игре. Подробнее см. стр. 20.

8 **Снаряжение**

Важные предметы, которые имеются у персонажа на начало игры. Оружие и броня сюда не входят.

9 **Жизненный путь**

Сведения о прошлом вашего персонажа, о его характере и целях. Выберите один вариант из каждой категории на стр. 14 или определите броском костей.

**Помните: теперь это ваш персонаж! Вы можете поменять ему имя, пол и внешний вид, как того требует воображение. Будьте тем, кем хотите, бродя по улицам тёмного будущего!**

**Рокер Фоти**

| БРОСОК | | ИНТ | РЕА | ЛВК | ТЕХ | ХАР | ВОЛЯ | УДЧ | СКО | ТЕЛ | ЭМП |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | 5 | 8 | 5 | 4 | 9 | 8 | 6 | 6 | 10 | 6 |
| 2 | | 5 | 10 | 6 | 3 | 9 | 10 | 6 | 6 | 10 | 4 |
| 3 | | 6 | 10 | 5 | 3 | 9 | 10 | 7 | 5 | 8 | 5 |
| 4 | | 6 | 9 | 5 | 6 | 9 | 9 | 5 | 6 | 8 | 4 |
| 5 | | 5 | 10 | 6 | 3 | 10 | 10 | 6 | 6 | 8 | 4 |
| 6 | | 6 | 10 | 7 | 4 | 8 | 10 | 5 | 7 | 9 | 5 |

| НАЧАЛЬНЫЕ ПЗ | ТЯЖЁЛОЕ РАНЕНИЕ | ИСПЫТАНИЕ ПРОТИВ СМЕРТИ |
|---|---|---|
| | | |

**НАВЫКИ**

| | | |
|---|---|---|
| Атлетика (ЛВК) +3 | Внимательность (ИНТ) +3 | Знание местности (ИНТ) +5 |
| Игра на инструменте (ЭМП) +6 | Концентрация (ВОЛЯ) +4 | Образование (ИНТ) +2 |
| Оружие ближнего боя (ЛВК) +3 | Проницательность (ЭМП) +5 | Рукопашный бой (ЛВК) +2 |
| Стрельба (РЕА) +4 | Убеждение (ХАР) +6 | Уклонение (ЛВК) +5 |

**БРОНЯ**

| Кевлар | |
|---|---|
| Защита головы | 7 |
| Защита туловища | 7 |

**ОРУЖИЕ**

| НАЗВАНИЕ | УРОН |
|---|---|
| Моноструна | 2d6 |
| Пистолет сверхкрупного калибра | 4d6 |

| | |
|---|---|
| СЕМЬЯ | |
| МОТИВАЦИЯ | |
| ЦЕЛИ | |
| ДРУЗЬЯ | |
| ВРАГИ | |
| ЛЮБОВЬ | |
| ХАРАКТЕР | |

| КИБЕРИМПЛАНТЫ | СНАРЯЖЕНИЕ |
|---|---|
| **Киберусилитель слуха** Бонус +1 к любой проверке Внимательности, связанной со звуком. | **«Агент»** Карманное устройство, выполняющее функции компьютера и телефона. |
| **Моноструна** Моноволокно на пальце. Режет любые органические материалы и пластик. Можно использовать как удавку, нож или хлыст. | **Гитара** Основной инструмент Фоти и её самое ценное имущество. |

# СТАРТОВЫЕ ПРАВИЛА

## Что из себя представляет персонаж?

Персонаж игрока — это та роль, которую вы отыгрываете в свободной форме во время партии в ***«Киберпанк Ред»***. К примеру, если ваша группа возьмётся разыграть по ролям фильм «Касабланка», Рик Блейн будет одним из персонажей. Как и Хамфри Богарт, тот, кто в этом приключении играет за Рика, попытается передать, как, по его мнению, будет вести себя его персонаж в той или иной ситуации. Но что мешает игроку сказать: «Ага! Когда нацистский офицер припёр Рика к стенке в аэропорту, Рик тепловым лучом расплавил пистолет герра Штрассера»? Вот здесь и вступают в действие **правила**. Чтобы все играли за своих персонажей честно и убедительно, ведущий использует структурированные руководства вроде этого. Сверяясь с руководством, он сообщает игрокам, что в этом мире возможно, а что нет. А чтобы установить рамки возможного для конкретного персонажа, у ведущего есть мощный инструмент — параметры.

## Что такое параметры?

Параметры — это числа, которые описывают возможности вашего персонажа в сравнении с другими обитателями игровой вселенной. При помощи параметров можно описать любое существо. Это помогает сравнивать персонажей, что часто бывает важно в игре. К примеру, тот, у кого некий параметр равен 5, круче персонажа с параметром 4, но хуже того, у кого этот параметр равен 6. Значения параметров обычно бывают в диапазоне от 1 до 10.

**В игре *«Киберпанк Ред»* у персонажей десять основных параметров, разделённых на четыре группы.**

### Ментальная группа

**Интеллект (ИНТ)** показывает, насколько вы умны в целом. Как правило, это не только собственно интеллект, но и сообразительность, внимание и способность к обучению.

**Воля (ВОЛЯ)** — решительность, способность встретиться лицом к лицу с опасностью или стрессом. Также этот параметр показывает вашу храбрость и умение переносить трудности.

**Харизма (ХАР)** — способность убеждать и влиять на сознание людей; умение ладить с окружающими и показатель того, как вы ведёте себя в тех или иных социальных ситуациях.

**Эмпатия (ЭМП)** — способность сопереживать, заботиться о других и принимать в расчёт их интересы. Этот параметр очень важен, так как он сдерживает проявления киберпсихоза — смертельно опасного психического заболевания, распространённого в тёмном будущем.

### Боевая группа

**Техника (ТЕХ)** — умение пользоваться инструментами и приборами. Это не то же самое, что Реакция. Данный параметр означает именно профессиональную сноровку и мастерство. У кого-то может быть высокая Техника, но никаких способностей к фехтованию или жонглированию, а другой, с хорошей Реакцией, не сумеет даже перезагрузить компьютер, не говоря уже о подключении к автомобилю.

**Реакция (РЕА)** — скорость реакции и координация движений, нужные для прицеливания, метания, жонглирования и т. д. У фокусника, например, будет высокое значение Реакции. Но главное, что этот параметр влияет на меткость.

### Группа везения

**Удача (УДЧ)** — то, как к вам относится госпожа Фортуна. С достаточно высокой Удачей вы можете качнуть чаши весов в свою сторону. Что касается игровой механики, этот параметр можно применять, чтобы улучшить результат броска. Однако потраченные очки Удачи восстанавливаются только в начале следующей игровой встречи.

### Телесная группа

**Телосложение (ТЕЛ)** — ваши размеры, выносливость и способность остаться в живых и в сознании за счёт своей физической массы, неукротимости, телосложения и других качеств. Этот параметр определяет, сколько урона вы можете вынести.

**Ловкость (ЛВК)** — общая физическая подготовка, включая чувство равновесия, прыжки в длину и высоту, борьбу и прочую физическую активность. Гимнаст должен обладать высокой Ловкостью. Для вас главное, что этот параметр помогает избежать урона.

**Скорость (СКО)** — скорость передвижения бегом, прыжками, вплавь и т. д.

## Как узнать свои параметры?

В основной книге правил ***«Киберпанк Ред»*** есть три способа определения параметров.

### Уличная крыса (шаблоны)

Шаблоны — это самый быстрый способ создать персонажа в ***«Киберпанк Ред»***. Они представляют собой «заготовки» персонажей с автоматически сгенерированным набором параметров, навыков и снаряжения. Шаблоны хороши для начинающих игроков: параметры уже сбалансированы для выбранной роли, и от игрока требуется лишь пара решений.

**Именно этот вариант мы используем в стартовом наборе, поскольку это быстро, просто и, главное, так практически невозможно создать плохого персонажа.**

### Эджраннер (быстро и грязно)

В основной книге правил ***«Киберпанк Ред»*** быстрый метод создания персонажей заключается в бросании костей и поиске результатов в соответствующей таблице. Этот метод обладает большей гибкостью в сравнении с шаблонами, но оставляет меньше выбора и не так точен, как распределение очков. Он подойдёт тем, кто уже несколько раз играл в ***«Киберпанк Ред»*** и хочет больше разнообразия, или тем, кто хорошо разбирается в игровой системе, но не готов тратить много времени на расчёты.

### Полный набор (распределение очков)

Этот метод из основной книги правил позволяет создавать персонажа с нуля, тратя запас очков персонажа на «покупку» параметров, навыков, снаряжения и прочего. Хотя третий метод самый универсальный, он занимает много времени и не рекомендуется для начинающих.

## Идём дальше: пункты здоровья

У каждого персонажа в игре ***«Киберпанк Ред»*** есть дополнительный параметр под названием «пункты здоровья» (ПЗ). Он обозначает волю к жизни и общее физическое состояние. Если кто-то или что-то наносит персонажу урон, этот урон вычитается из его ПЗ. Когда ПЗ опускаются ниже определённого уровня, начинают действовать штрафы, обозначающие совокупное влияние полученного урона, из-за которого персонаж медленнее двигается и хуже соображает. Когда у персонажа остаётся 0 ПЗ, он при смерти. Пороги ранений, штрафы и состояние при смерти мы подробнее рассмотрим в главе «Вечерний замес».

А пока взгляните на таблицу ниже и определите по ней, сколько у вашего персонажа ПЗ на начало игры, чему равен его порог тяжёлого ранения и не более скольких очков ему нужно набрать в испытании против смерти.

| ТЕЛ | Начальные ПЗ | Порог ранения | Испытание против смерти |
|---|---|---|---|
| 2 | 10 | 5 | 2 |
| 3 | 15 | 8 | 3 |
| 4 | 20 | 10 | 4 |
| 5 | 25 | 13 | 5 |
| 6 | 30 | 15 | 6 |
| 7 | 35 | 18 | 7 |
| 8 | 40 | 20 | 8 |
| 9 | 45 | 23 | 9 |
| 10 | 50 | 25 | 10 |

ЭДДИ МЕНДОЗА

## Навыки

Навыки — это то, что ваш персонаж знает и умеет. Выделяют десять основных групп навыков:

**Навыки ближнего боя** — умение драться врукопашную и оружием ближнего боя.

**Навыки дальнего боя** — стрельба (например, из ружья или лука).

**Навыки восприятия** — наблюдательность, умение замечать улики и т. п.

**Навыки управления** — умение управлять транспортом или ездить верхом.

**Физические навыки** применяются там, где нужны сила, выносливость и другие физические показатели.

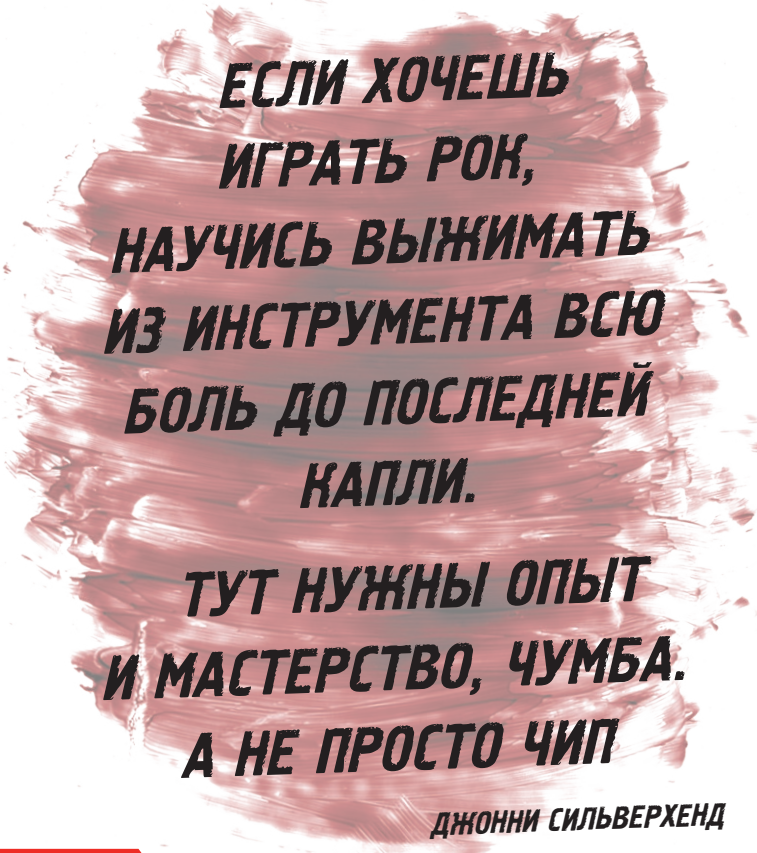
**Социальные навыки** — умение сойти за своего, затеряться в толпе, избежать неловкой ситуации, выглядеть стильно и элегантно. Также сюда входит умение убеждать других в своей правоте, пользуясь знанием людей.

**Технические навыки** — профессиональные навыки и мастерство.

**Сценические навыки** — умение играть на музыкальных инструментах, выступать на сцене, создавать спецэффекты, накладывать грим и т. д.

**Образовательные навыки** — теоретическая и практическая подготовка, полученная в учебном заведении.

Обычно навыки имеют уровень от 1 до 10. В игре к уровню навыка прибавляют значение соответствующего параметра. Навыки схожи с параметрами: они действуют по-разному в зависимости от стоимости.


ЕСЛИ ХОЧЕШЬ ИГРАТЬ РОК, НАУЧИСЬ ВЫЖИМАТЬ ИЗ ИНСТРУМЕНТА ВСЮ БОЛЬ ДО ПОСЛЕДНЕЙ КАПЛИ.
ТУТ НУЖНЫ ОПЫТ И МАСТЕРСТВО, ЧУМБА. А НЕ ПРОСТО ЧИП
ДЖОННИ СИЛЬВЕРХЕНД

### Базовые навыки

В начале игры все персонажи получают набор «бесплатных» навыков, чтобы не оказаться совсем уж беспомощными в новой среде. Такие навыки называют базовыми.

Базовые навыки — это то, что доступно всем, вне зависимости от культуры и эпохи: Внимательность, Концентрация, Образование, Убеждение, Атлетика, Преподавание, Знание местности, Рукопашный бой, Уклонение. Они бесплатно предоставляются всем персонажам и по умолчанию имеют уровень 2.

**В стартовом наборе у персонажей уже есть базовые навыки, а также некоторые другие, которые понадобятся для выбранной роли. Ниже вы найдёте описание навыков, используемых в стартовых правилах.**

### Навыки ближнего боя

**Оружие ближнего боя** (ЛВК) — использование разных видов оружия ближнего боя: ножей, дубинок, топоров, мечей, копий и т. д.

**Рукопашный бой** (ЛВК) — базовый навык, умение драться кулаками и другими частями тела.

**Уклонение** (ЛВК) — базовый навык, позволяющий уйти от удара. Уклонение используется для защиты, когда кто-то нападает на вас с кулаками (Рукопашный бой), холодным или стрелковым оружием.

### Навыки дальнего боя

**Стрельба** (РЕА) — умение стрелять из пистолета, пулемёта, винтовки, лука и т. д.

### Навыки восприятия

**Внимательность** (ИНТ) — наблюдение, восприятие и обнаружение скрытых вещей (например, улик), а также распознание лжи и эмоций окружающих.

**Выслеживание** (ИНТ) — умение вести слежку и находить людей по оставленным следам, приметам и т. д.

**Концентрация** (ВОЛЯ) — сосредоточение и самоконтроль. Сюда входит способность запоминать и находить в памяти нужную информацию и контролировать свои физические проявления.

### Навыки управления

**Вождение** (РЕА) — умение водить автомобиль, мотоцикл, внедорожник, грузовик, танк, судно на воздушной подушке и прочий наземный транспорт. Как правило, этот навык приобретается отдельно для каждого класса транспортных средств.

### Физические навыки

**Атлетика** (ЛВК) — базовые спортивные навыки: перевороты, прыжки, бег, метание, плавание и т. д.

НИЛ БРАНКИНЬО

**Скрытность** (ЛВК) — умение прятаться, красться и избегать обнаружения в боевой обстановке.

### Социальные навыки

**Допрос** (ХАР) — умение заставить человека поделиться информацией. Персонаж знает, как пытать, не оставляя следов, вовремя понимает, что жертва скоро умрёт или сломается, и умело обрабатывает подозреваемых, чтобы те выдали нужные сведения.

**Общение** (ЭМП) позволяет добыть нужные сведения, правильно выстроив диалог. Использование этого навыка требует времени, а при провале собеседник замечает, что из него вытягивают информацию.

**Подкуп** (ХАР) — персонаж с этим навыком знает, когда и сколько дать на лапу и как лучше сформулировать «деловое предложение».

**Проницательность** (ЭМП) — умение распознавать ложь и понимать, что люди чувствуют, по выражению лица и другим невербальным сигналам.

**Убеждение** (ХАР) — умение убеждать, уговаривать и влиять на поведение людей.

### Технические навыки

**Знание техники** (ТЕХ) — человек с этим навыком разбирается в электронике и умеет её чинить и переделывать под свои нужды.

**Кибертехника** (ТЕХ) — человек с этим навыком разбирается в кибероснащении и умеет его чинить и переделывать под свои нужды.

**Первая помощь** (ТЕХ) — умение оказать раненому медицинскую помощь, чтобы спасти его от смерти.

### Сценические навыки

**Игра на инструменте** (ЭМП) — умение играть на музыкальном инструменте и сочинять для него музыку.

### Образовательные навыки

**Знание местности** (ИНТ) — знание своего района и местных группировок, как политических, так и криминальных.

**Образование** (ИНТ) — знание математики, истории, естественных наук, интересных фактов или недавних событий.

## Особые способности

В основной книге правил ***«Киберпанк Ред»*** у каждой роли есть своя особая способность. Это профессиональные приёмы, которыми представители каждой роли овладевают за годы работы. Здесь мы даём лишь один пример особой способности на примере нетраннера.

**Интерфейс** — особая способность нетраннеров, позволяющая им нелегально подключаться ко многим локальным сетям вселенной ***«Киберпанк Ред»***. Интерфейс даёт персонажу возможность действовать в Сети и определяет, насколько хорошо у него это получается.

***ГДЕ-ТО ВАЛЯЕТСЯ ПАРЕНЬ С НАПОЛОВИНУ ВЫЖЖЕННОЙ КОРОЙ МОЗГА. ИНТЕРЕСНО, НАШЛИ ЕГО ИЛИ НЕТ. ИНТЕРЕСНО, В КАКОМ ВИДЕ НАЙДУТ МЕНЯ...***

***СПАЙДЕР МЁРФИ***

АНГЕЛИНА СТРОГАНОВА

# 3 ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ

**Помню, она говорила, что родилась в Майами в 2004-м или около того... Она была уверена, потому что ещё помнила, как европейцы сбросили глыбу на Вашингтон, а Тампу разнесло непрямым попаданием...**

**У неё были невероятно голубые глаза — прозрачные, как кристаллы «кружева», — и улыбка с обложки журнала. Глаза, конечно, кибероптика «Текникс-2350», а улыбка действительно из журнала — отличная работа по бодимодификации. Неважно, настоящее это или нет. Я всё равно влюбился в неё. Так уж я устроен.**

**Джонни Сильверхенд**

Это как вылезти из чана для клонирования. (Если клонирование так работает, конечно.)

Вот стоит почти сформировавшийся человек, с него стекает слизь. У вас есть какие-то параметры и, возможно, смутное представление о том, что вы будете делать с этим персонажем, но не более того.

Так как же из этой болванки вылепить настоящего киберпанка?

Начните с жизненного пути. В основной книге правил ***«Киберпанк Ред»*** жизненный путь представляет собой блок-схему из «сюжетных поворотов», при помощи которой вы можете создать предысторию своего персонажа в духе тёмного будущего. Схема включает происхождение и национальность персонажа, его семью, друзей, врагов, привычки и даже ключевые события по годам жизни. Но всё это — лишь рекомендации, а не руководство к действию. Если попадётся что-то не подходящее задуманному вами персонажу, вы вполне можете изменить жизненный путь так, как считаете нужным.

В игре по стартовым правилам вам не придётся много раз бросать кости, чтобы создать полноценную предысторию своего персонажа.

Помните: главное в ***«Киберпанк Ред»*** — ролевой отыгрыш, так что пользуйтесь информацией из своего жизненного пути. Это подарит вам массу новых приключений!

## Жизненный путь: добавляем ролевых завязок и раскрываем историю персонажей начиная с 1984 года.

### Семья

**В вашем детстве произошло какое-то печальное или ужасное событие, наложившее отпечаток на всю вашу судьбу. Выберите из списка или сделайте случайный выбор, бросив 1d10.**

| | |
|---|---|
| 1 | Ваша семья потеряла всё из-за предательства. |
| 2 | Ваша семья потеряла всё из-за плохой организации. |
| 3 | Вашу семью изгнали или иным способом лишили родного дома/страны/корпорации. |
| 4 | Вся ваша семья в тюрьме, только вы остались на свободе. |
| 5 | Ваша семья исчезла. Вы остались один. |
| 6 | Всю вашу семью убили, вы единственный выжили. |
| 7 | Ваша семья давно участвует в заговоре или вступила в тайную организацию, такую как преступный клан или группа революционеров. |
| 8 | Вашу семью разбросало по миру из-за ударов судьбы. |
| 9 | Ваша семья уже несколько поколений страдает от давней вражды. |
| 10 | Вам достались в наследство семейные долги. Придётся выплатить их, прежде чем вы начнёте жить собственной жизнью. |

### Мотивация

**Что вами движет? Ради чего вы живёте? Выберите из списка или бросьте 1d10.**

| | |
|---|---|
| 1 | Деньги |
| 2 | Честь |
| 3 | Данное вами слово |
| 4 | Честность |
| 5 | Знания |
| 6 | Месть |
| 7 | Любовь |
| 8 | Власть |
| 9 | Удовольствие |
| 10 | Дружба |

### Цели

**Чего вы хотите от жизни? Какова ваша главная цель? Выберите из списка или бросьте 1d10.**

| | |
|---|---|
| 1 | Избавиться от дурной репутации. |
| 2 | Добиться власти и влияния. |
| 3 | Выбраться с Улицы, чего бы это ни стоило. |
| 4 | Причинить боль и страдания всем, кто перешёл вам дорогу. |
| 5 | Избавиться от прошлого и постараться забыть о нём. |
| 6 | Выследить тех, кто испортил вам жизнь, и призвать их к ответу. |
| 7 | Получить то, что принадлежит вам по праву. |
| 8 | По возможности спасти пострадавших членов семьи. |
| 9 | Добиться славы и признания. |
| 10 | Сделать так, чтобы вас боялись и уважали. |

## Друзья

**Вам повезло завести друга (редкое явление в мире киберпанка). Бросьте 1d10 и вычтите 7 из результата, чтобы узнать, сколько у вас друзей. Для каждого друга выберите вариант из списка или бросьте 1d10, чтобы узнать, кто он(а) для вас.**

| | |
|---|---|
| 1 | Как старший брат или сестра |
| 2 | Как младший брат или сестра |
| 3 | Учитель или наставник |
| 4 | Партнёр или коллега |
| 5 | Прежняя любовь |
| 6 | Бывший враг |
| 7 | Как отец или мать |
| 8 | Друг детства |
| 9 | Родственник |
| 10 | Человек, разделяющий ваши интересы |

## Враги

**Кого-то вы очень раздражаете. В эпоху киберпанка не обойтись без врагов, так что не пропускайте этот шаг. Бросьте 1d10 и вычтите 5 из результата, чтобы узнать, сколько у вас врагов. Для каждого врага выберите вариант из списка или бросьте 1d10, чтобы узнать, кто он(а).**

| | |
|---|---|
| 1 | Бывший друг |
| 2 | Бывший любовник/любовница |
| 3 | Родственник |
| 4 | Враг с детства |
| 5 | Человек, работающий на вас |
| 6 | Человек, на которого вы работаете |
| 7 | Партнёр или коллега |
| 8 | Кто-то из банды бустеров |
| 9 | Менеджер из корпорации |
| 10 | Чиновник из правительства |

## Характер

**Как в паре слов описать ваш характер? Выберите из списка или бросьте 1d10.**

| | |
|---|---|
| 1 | Застенчивый и скрытный |
| 2 | Неуживчивый, жестокий, непокорный |
| 3 | Высокомерный, гордый и замкнутый |
| 4 | Непостоянный, безрассудный и упрямый |
| 5 | Придирчивый, капризный и раздражительный |
| 6 | Серьёзный и постоянный |
| 7 | Глуповатый и легкомысленный |
| 8 | Подлый и лживый |
| 9 | Умный и отстранённый |
| 10 | Дружелюбный и общительный |

## Любовь

**Роман с несчастливым концом. Ведь если все счастливы, то какой же это киберпанк? Выберите из списка или бросьте 1d10.**

| | |
|---|---|
| 1 | Ваш любимый(ая) погиб от несчастного случая. |
| 2 | Ваш любимый(ая) исчез при загадочных обстоятельствах. |
| 3 | Просто не срослось. |
| 4 | Между вами встали личные интересы или вендетта. |
| 5 | Вашего любимого(ую) похитили. |
| 6 | Ваш любимый(ая) сошёл с ума. |
| 7 | Ваш любимый(ая) покончил с собой. |
| 8 | Ваш любимый(ая) погиб в бою. |
| 9 | Соперник увёл у вас партнёра. |
| 10 | Ваш любимый(ая) в тюрьме или в изгнании. |

**В БУДУЩЕМ НЕГДЕ СПРЯТАТЬСЯ ОТ САМОГО СЕБЯ...**

**ЛАЙЛ МАККЛЕЛЛАН, 54-Й КАНАЛ**

АЛЕКСАНДР ДУДАРЬ

# ПРИМЕР ЖИЗНЕННОГО ПУТИ

*Соло Мувер определил свой жизненный путь. Вот его результаты:*

| | |
|---|---|
| **СЕМЬЯ** | 6. Всю вашу семью убили, вы единственный выжили. |
| **МОТИВАЦИЯ** | 6. Месть. |
| **ЦЕЛИ** | 5. Избавиться от прошлого и постараться забыть о нём. |
| **ДРУЗЬЯ** | Один друг.<br>2. Как младший брат или сестра. |
| **ВРАГИ** | Два врага.<br>5. Человек, работающий на вас.<br>4. Враг с детства. |
| **ЛЮБОВЬ** | 8. Ваша любимая погибла в бою. |
| **ХАРАКТЕР** | 9. Умный и отстранённый. |

## Что это может значить для игрока

**Всю семью** Мувера **убили**, выжил только он. Он вырос **высокомерным, гордым и отстранённым**. За это время он **подружился** с одной девушкой, которая **стала ему как младшая сестра**, и нажил двух врагов: одного он ненавидел с детства, а с другим вместе работал. С любовью ему не повезло: **его девушку убили в уличной драке**. Неудивительно, что сейчас Мувером **движет в основном жажда мести**, но потом, когда он отомстит за смерть любимой, его целью станет **оставить позади прежнюю жизнь**, полную смерти и мщения, и начать новую, **забыв о тёмном прошлом**.

## Ведущему тоже будет интересно

Ведущий может неплохо развлечься, сделав жизненный путь отправной точкой целой серии приключений. «Сестру» Мувера мог похитить его друг детства, которого всегда раздражало, что Мувер с подругой настолько близки. Мувер может обнаружить, что его убитая любовница инсценировала свою смерть и теперь живёт с его врагом с прежней работы. Возможно, своей грубостью и высокомерием Мувер заслужил плохую репутацию на Улице, и кто-то решил от него избавиться. Если уж на то пошло, родители Мувера могли быть замешаны в давней вражде, и теперь тот, кто убил их, пытается стереть с лица земли всю их родню.

СЕБАСТЬЯН ШМИД

# 4 ДОБАВИМ В ПАНК НЕМНОГО КИБЕРА

***Забудьте всё, что знали о киборгах. Вообще всё.***

**Это XXI век. Сегодняшний киборг следует моде. Его киберначинка рассчитана на современный продвинутый образ жизни. Неважно, оснащён ли киборг встроенными в нервную систему чипами для облегчения игры в теннис или биоинженерным мини-оружием для самообороны, он всегда на пике передовых технологий.**

## Стиль важнее функциональности

При этом необязательно выглядеть как ходячий танк. Кибертехника бывает более изящной, не такой вызывающей. Современные гаджеты должны сочетаться друг с другом, образуя единое целое. В наши дни приходится быть то хищником, то жертвой, и чем быстрее вы научитесь стирать грань между этими категориями, тем дольше проживёте.

В этом вся суть, в выживании.

## Кибермода

Сейчас модно встраивать в своё тело технические новинки. Если у вас есть деньги, вы, вероятно, уже поставили себе как минимум пару таких «наворотов». Встроенные в нервную систему чипы позволяют напрямую взаимодействовать с компьютером, напоминают о запланированных встречах (как, например, популярный «Ежедневник»™) и помогают играть в ракетбол. Если вы кибернетизированы, у вас наверняка есть разъёмы для подключения к компьютеру или транспорту. Возможно, у вас кибероптические глаза с функцией съёмки и новейшей раскраской радужки (в этом году в моде разноцветная) или усиление слуха, чтобы легче было подслушивать сплетни в зале для ВИП-персон.

Если ваша работа так или иначе связана с охраной или боевыми действиями (а в XXI веке мало какие профессии без этого обходятся), у вас, вероятно, установлены две-три боевые программы, а также разъёмы и модули для подключения смартганов. Если вы соло, то, скорее всего, вместо одной или нескольких конечностей у вас киберпротезы, что позволяет прятать в теле разные инструменты и оружие и даёт преимущество в силе и скорости.

Как киберпанк, вы мечтаете раздобыть всё самое лучшее из модных дорогих технических новинок. И слово «дорогих» здесь ключевое. Средний персонаж с киберусилениями — скажем, с одним киберглазом (целеуказание и инфракрасное зрение), ускорителем реакции, одной хромированной рукой с пистолетом-пулемётом 25-го калибра, разъёмами нейроинтерфейса и чипами для Рукопашного боя, Вождения и Первой помощи — обходится в десятки тысяч евро.

Конечно, продвинутый киберпанк знает минимум двадцать пять способов (в основном незаконных) собрать такую пустяковую сумму.

Но не спешите обвешиваться киберснаряжением. Есть одна загвоздка.

## Киберпсихоз

Киберпсихоз — диссоциативное расстройство личности, возникающее, когда человек с уже имеющимися психическими отклонениями ставит себе столько киберимплантов, что начинает считать себя или окружающих не полноценными разумными существами, а набором заменимых деталей. Среди основных симптомов киберпсихоза — отсутствие инстинкта самосохранения, полное безразличие к другим людям, проблемы с самоконтролем и вспышки эмоций.

Киберимпланты, установленные в лечебных целях, включая медицинские приборы, протезы конечностей и устройства коррекции пола, не приводят к киберпсихозу, как и простые декоративные киберусиления: светящиеся татуировки, искусственные волосы и т. д. Лишь то, что заменяет совершенно здоровую часть тела или расширяет его возможности, может стать причиной болезни. Но даже в этом случае возможно лечение с применением разных терапевтических подходов.

## Психотряд

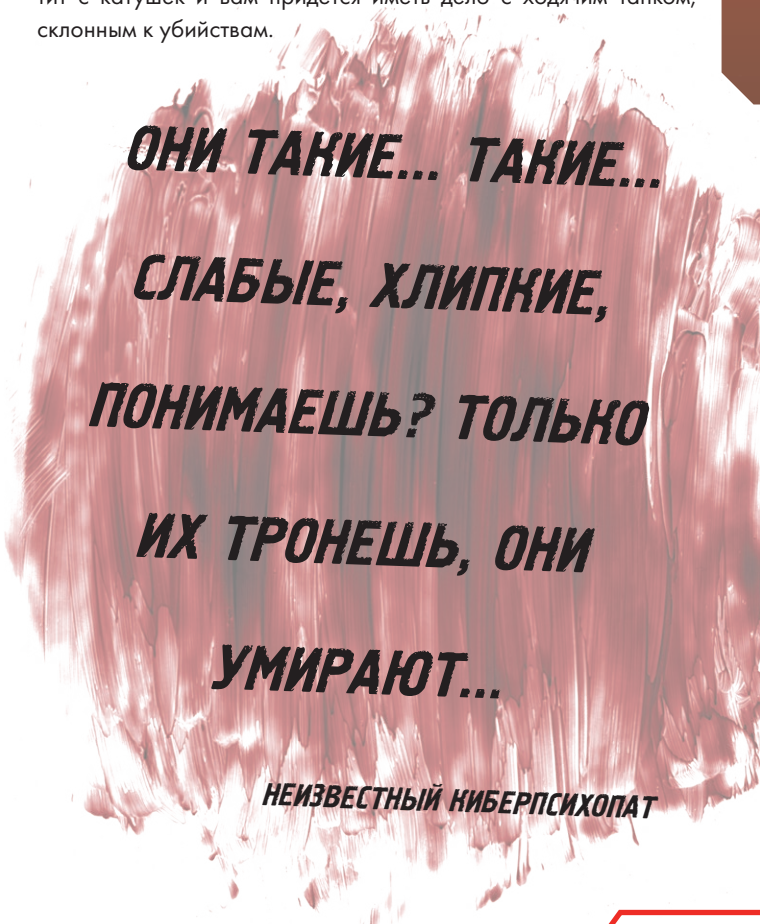
В тёмном будущем киберпсихоз всегда был большой проблемой. Хотя существует бесплатная государственная терапия, самое трудное — привести пациента к психологу. Что делать, если киберусиленный маньяк в металлической броне начинает убивать людей направо и налево? Будь вы правительством, вы бы создали специальный отряд полиции, который выполнял бы одну-единственную задачу — выслеживать и сажать в тюрьму или убивать кровожадных киберпсихопатов.

Киберотряды есть в большинстве городских полицейских управлений. Они носят такие названия, как Киберспецназ (Кибернетический отряд специального назначения), Психотряд, Служба киберконтроля, «Макс-так». Их снабжают самой лучшей бронёй, самыми продвинутыми средствами связи и транспортом. Большинство служащих киберотрядов вооружены малокалиберными пушками или чем покрупнее. Обычно это люди с не самым приятным характером.

Теперь вы знаете. Будьте осторожны, берегите свой разум.

## Пока без психоза...

В стартовых правилах мы не будем обсуждать, как работает киберпсихоз, — это тянет на отдельную главу. Готовые персонажи созданы так, что им эта болезнь не грозит. Но знать о ней стоит, ведь нельзя исключать, что кто-нибудь рядом с вами слетит с катушек и вам придётся иметь дело с ходячим танком, склонным к убийствам.



# КИБЕРТЕХНИКА

Кибертехнику можно купить практически где угодно. Некоторые простые импланты устанавливают без предварительной записи прямо в медицинских отделах торговых комплексов (три самые популярные сети — «Бодишоп», «Фэшн/Фьюжн» и «Детали и программы») или в медцентрах («Мы врачи»™) амбулаторно. Такая операция сравнима по сложности с прокалыванием ушей. Можно даже обновить и модернизировать старое оборудование, заплатив только за новые детали. Это позволяет начать с минимального набора (так называемого «голяка» или «эконом-класса») и дополнять его по мере необходимости.

### Виды киберимплантов

| Стандартный киберимплант | Описание |
|---|---|
| Киберусилитель слуха | Даёт бонус +1 к любой проверке Внимательности, связанной со звуком. |
| Киберрадио | Микрорадиоимплант позволяет общаться со всеми, кто находится на той же частоте, с расстояния не более 1,6 км. |
| Кибероптика (с функцией съёмки) | Снимки можно записать на встроенный чип и скачать на записывающее устройство или в память «агента». |
| Кибероптика (для низкой освещённости) | Позволяет хорошо видеть при слабом освещении (неяркая луна, свет фонарей вдали). |
| Кибероптика (прицел) | Встроенный прицел даёт бонус +1 к Стрельбе. |
| Разъёмы интерфейса | Позволяют подключаться к машинам и кибертехнике. |
| Ускоритель реакции (модуль реакции) | Вы получаете ускорение (+3 к проверкам инициативы) на пять полных ходов, после чего бонус пропадает. Чтобы снова его применить, нужно подождать 2 хода. |

## Кибераакустика

Кибераакустические модули подключают к слуховым нервам и речевым центрам мозга. Это усиление затрагивает оба уха и часто включает звукосниматель на сосцевидном отростке височной кости. При этом наружное ухо внешне не меняется, хотя некоторые киберпанки для большей эффективности ставят вместо него комплект механических датчиков звука.

**Усилитель слуха** повышает остроту слуха и улучшает распознавание звуков, давая бонус +1 ко всем проверкам Внимательности, связанным со звуком.

**Киберрадио** — миниатюрная радиостанция, обычно устанавливаемая в основание черепа и использующая ваше тело в качестве антенны. Её включают, резко щёлкая зубами. Чтобы отправить сообщение, достаточно проговорить его себе под нос. Получают информацию двумя способами: 1) приёмник передаёт колебания непосредственно на отросток височной кости, и у вас в голове звучит тихий металлический голос; 2) за счёт соединения с кибероптикой: входящие сообщения высвечиваются «бегущей строкой» на верхнем краю поля зрения. В игре наличие радиоимпланта позволяет разговаривать со всеми, кто на той же частоте, с расстояния не более 1,6 км. А ещё иногда вы случайно перехватываете чужие радиосообщения.

## Кибероптика

Кибероптика — это сочетание цифрового процессора и камеры, заменяющее обычные глаза. Киберзрение похоже на обычное, только лучше: цвета ярче, изображение чётче, и это ещё не всё!

Кибероптику порой не отличишь от обычных глаз, но при желании можно придать радужке любой модный оттенок (очень популярны янтарный, белый, бордовый и фиолетовый). Некоторые модели прозрачные, с блёстками или кружащимися огоньками внутри. Другие покрыты хромом и выглядят совсем по-киберпанковски. Третьи по желанию владельца меняют цвет, чтобы глаза сочетались с одеждой и окружением. На некоторых кибероптических имплантах даже есть крошечный логотип дизайнера у края радужки. Кибероптику с функцией съёмки или оружием обычно заряжают спереди: для этого при нажатии на переднюю часть глаза радужная оболочка раскрывается.

**Функция съёмки:** встроенная в киберглаз цифровая фотокамера занимает две ячейки. Изображения сохраняются на встроенном чипе и по кабелю загружаются на внешнее или внутреннее записывающее устройство или отображаются на внутреннем жидкокристаллическом экране.

**Модуль для низкой освещённости** позволяет чётко видеть при слабом свете (не слабее тусклой луны или далёких уличных фонарей).

**Система прицеливания** по желанию проецирует на сетчатку перекрестье прицела. Она определяет расстояние до объекта, его скорость, курс и размеры, а также показывает несколько видов прицельной сетки для наведения оружия. Если киберприцел встроен в огнестрельное оружие, он сопоставляет сигналы датчиков целеуказания оружия с тем, на что вы смотрите, и при наведении на цель выдаёт сигнал готовности. В игре этот модуль позволяет прибавлять 1 к проверкам Стрельбы.

## Разъёмы интерфейса

Это основа киберпанка. Обычно их размещают в костях запястья, позвоночника или черепа. Разъёмы соединяются с крупными нервными стволами и взаимодействуют с нейронным процессором, обеспечивая отправку и приём сигналов. У большинства людей разъёмы находятся на запястьях для удобства подключения. Некоторые фанаты кибертехники ставят их на виски («голова-коннектор»), за ушами (такой фасон называют «Франкенштейн») или на затылок («говорящая кукла»). Некоторые прикрывают разъёмы узорчатыми серебряными или золотыми заглушками, другие просто надевают поверх напульсники. Опять же это дело вкуса.

НИЛ БРАНКИНЬО

## Ускорители реакции

Это специализированные сопроцессоры приёма и передачи сигнала, которые усиливают сигнал и ускоряют его обработку. Главное, что даёт персонажу ускоритель реакции, — это увеличение инициативы в бою.

**Модуль реакции** (продаётся под маркой **«Сандевистан»**) срабатывает только когда нужно, так что владельцу не приходится перестраивать всю свою жизнь под нечеловечески быструю реакцию. Чтобы активировать это усиление, персонаж должен беззвучно произнести командное слово и подождать один ход. Ускорение действует пять полных ходов (бонус +3 к проверкам инициативы). Чтобы снова получить ускорение, необходимо ещё раз беззвучно произнести команду и подождать два хода.

# Киберконечности

Когда обычный человек с Улицы думает о киборгах, он представляет себе искусственные конечности: жужжащие и блестящие металлические конструкции из стальных пластин, проволоки и микросхем. Хотя куда дешевле вырастить в биореакторе или приобрести в банке тел настоящую руку, ногу или внутренний орган, искусственные части тела не теряют популярности. Их хромируют, разрисовывают аэрографией, украшают драгоценными камнями и подсветкой или даже модифицируют в погоне за настоящим кибертехническим шиком.

Под всеми этими дизайнерскими изысками стандартная киберконечность представляет собой каркас из алюминия и стали, на который крепятся искусственные мышечные волокна. Суставы делают из нержавеющей стали. Киберконечность подключают к установленному выше специальному гнезду нейроинтерфейса, а сам модуль соединяют с «мясной» частью руки или ноги манжетой из металла и пластика. Манжету обычно крепят в верхней части бицепса/бедра или на локте/колене. Также руку могут соединять с искусственным плечом или навешивать на внешнее крепление.

### Виды киберконечностей

| Киберконечность | Описание | Урон |
|---|---|---|
| Киберрука (кибероружие) | Кибероружие, скрытое в киберруке. | Xd6* |
| Кибернoги (пара прыжковых ускорителей) | Вы можете подпрыгнуть вертикально вверх на 6 метров или с разбега прыгнуть в длину не более чем на 8 метров. | — |

** Количество d6 зависит от вида оружия.*

## Мифы и реальность: киберконечности

Существует миф о том, что киберконечности позволяют совершать всевозможные супергеройские трюки. Отчасти это правда: киберконечность может обладать повышенной силой и скоростью благодаря искусственным мышечным волокнам и кремниевым чипам. Но вы точно не встретите людей, рассекающих со скоростью сто километров в час, гнущих руками стальные прутья или подбрасывающих в воздух фольксвагены. Что им мешает поднимать машины и проламывать стены, как киборги из комиксов? Элементарная физиология. Искусственная конечность должна работать согласованно с «мясной» частью тела. Но в известной степени человек с киберимплантами и правда способен на некоторые трюки.

### Боль

Киберруки никогда не устают, так что с ними можно бесконечно долго висеть на карнизе. Вы можете движением мысли отключить датчики касания и перестать чувствовать боль, что позволит, к примеру, сунуть руку в огонь, в ванну с жидким азотом или схватить раскалённую кочергу. Если в киберконечность попадёт пуля, вы не ощутите боли.

### Урон

Киберконечности выдерживают (и наносят) настолько большой урон, что в игровом бою считаются военной техникой. Любая киберконечность может получить до 20 пунктов урона, прежде чем выйдет из строя, и до 30 пунктов урона, прежде чем будет уничтожена. Атакуя киберрукой, вы применяете навык Рукопашный бой, но наносите 1d6 урона, как если бы это было оружие ближнего боя (см. стр. 40).

### Разрушение

В киберруке вместо плоти и крови — синтетические мышечные волокна. Они не устают и не чувствуют боли. Кроме того, они куда прочнее обычных мышечных тканей. Это даёт киберрукам огромную силу. Все киберконечности без труда крушат лёгкие металлы, дерево и пластик. Стекло или пластик они могут растереть в порошок, но не настолько сильны, чтобы сдавить уголь до образования алмаза. В бою любой сдавливающий захват киберрукой считается действием удушения (см. стр. 24) и наносит 2d6 урона вместо вашего ТЕЛ.

### Прыжковые ускорители

В киберногах есть мощные поршни и микросервоприводы, передающие дополнительный импульс на пучки искусственных мышц. С парой таких ног можно прыгать на огромные расстояния. Персонажи с двумя киберногами прыгают в высоту на 6 метров, а в длину с разбега — на 8 метров.

## НЕЛЕГАЛЬНАЯ КИБЕРТЕХНИКА

Чего нет в открытой продаже, так это нелегальных киберимплантов. Их можно приобрести только через знакомых из преступного мира и установить за большие деньги у подпольных медтехников, или риперов. Нелегальная кибертехника часто опасна, плохо установлена и всегда стоит дорого. Но вы же не маленькие и сами знаете, что делать с рипером, который пытается вас нагреть!

### Нелегальная кибертехника

| Кибероружие | Описание | Урон |
|---|---|---|
| Большие костяшки (пара) | Усиленные костяшки пальцев наносят такие же тяжёлые удары, как кастеты. | 2d6 |
| «Потрошители» (пара) | Трёхдюймовые когти из карбостекла наносят режущие и колющие удары. | 2d6 |
| Моноструна (одна) | Прикреплённая к пальцу проволока из моноволокна режет любые органические материалы и пластик. Может служить удавкой, резаком или кнутом. | 2d6 |

## Кибероружие

В списке лидеров на чёрном рынке первые места занимает кибероружие. Эти тайные орудия убийства можно незаметно носить под кожей, пока не понадобится кого-нибудь прикончить. Кибероружием обычно не торгуют в открытую (за исключением «царапок» и «вампиров»), и чтобы его приобрести, приходится идти в ближайшую боевую зону, искать там фиксера и платить кучу евро мерзким, противным, жестоким людям, которые смотрят на вас как на набор запчастей.

Бустеров кибероружие влечёт так же, как жителей боевой зоны — бесплатная наркота.

**«Потрошители».** Последние две фаланги пальцев на руках заменяют футлярами из пластика и металла, в которых прячутся трёхдюймовые карбостеклянные когти. «Потрошители» можно выдвинуть, выгнув ладонь по-кошачьи. Большинство людей носят поверх «потрошителей» накладные ногти, чтобы их труднее было обнаружить (задача со СЛ 18). «Потрошителями» можно наносить удары в любых направлениях.

**Большие костяшки** — усиленные первые суставы пальцев, придающие кулакам мощь пары кастетов.

**Моноструна** — катушка с проволокой из моноволокна, закреплённая на конце одного из пальцев, с утяжелённым ложным ногтем для баланса и размаха. Мономолекулярная проволока режет почти любые органические материалы и большинство видов пластика. Может использоваться как удавка, резак или кнут.

**БОЛЬНО НЕ БУДЕТ. НУ МОЖЕТ, СОВСЕМ ЧУТЬ-ЧУТЬ. СЛЫШЬ, ХОРОШ ОРАТЬ, А? КАК Я ТЕБЕ ЭТУ ШТУКУ ПРИЦЕПЛЮ, ЕСЛИ ТЫ ВСЁ ВРЕМЯ ДЁРГАЕШЬСЯ?**

СЦЕНА ИЗ «ДИКОГО ДОКА»

ЭЛИУ ФРАЗАН

# 5 ПРИСТУПИМ!

**В ролевых играх «поле» — это ваше воображение. Ведущий описывает ситуацию, а вы по его описанию должны представить себе, как всё выглядит (хотя в сложных сценах для наглядности можно использовать миниатюры и расчерченные на клетки игровые поля).**

## Выстраиваем сцену

При создании воображаемого пейзажа следует учесть некоторые правила. **Во-первых, если ваш персонаж видит что-то невооружённым глазом или в прицел оружия, значит, он может с этим объектом взаимодействовать. Если между ним и объектом есть какая-то преграда, объект считается *заблокированным* и с ним нельзя взаимодействовать.** Во-вторых, если объект расположен перед вашими плечами, вы можете повернуться к нему лицом и, возможно, взаимодействовать. Наконец, если до объекта не более 2 метров, вы можете коснуться его рукой и он в зоне досягаемости; в остальных случаях, чтобы дотянуться до него, понадобится что-нибудь длинное (инструмент, оружие или другой предмет).

Это подводит нас к теме измерений. В ***«Киберпанке»*** мы мерим расстояние в **метрах** или ярдах* и считаем эти единицы взаимозаменяемыми, поскольку разница невелика. Одна из причин состоит в том, что так не нужно переводить результаты измерений из метрической системы в английскую и обратно. Это также хорошо соответствует обычному 6-футовому персонажу.

### Правило: всё мерим в метрах/ярдах

**Если вы пользуетесь миниатюрами и расчерченными на клетки игровыми полями, считайте, что размеры одной клетки — 2×2 метра/ярда.**

* Дальше мы будем указывать только метры *(прим. ред.)*.

## Расстояние и перемещение

В ***«Киберпанк Ред»*** в основном используются две **шкалы перемещения**. Первая шкала — **относительная**: мы сравниваем СКО одного персонажа со СКО другого, чтобы понять, кто быстрее. Это удобно для равномерного и непрерывного перемещения, например состязания по ходьбе.

Также существует **абсолютное** перемещение — измерение реально пройденного расстояния. Его используют в бою и при игре с миниатюрами. **Каждый ход персонаж может переместиться на количество метров, равное его СКО × 2, или на количество клеток, равное его СКО, в том числе по диагонали.** Перемещения и действия, которые персонаж может выполнить в свой ход, описаны ниже в разделе «Ваш ход».

### Средняя скорость

| Способ передвижения | км/ч |
|---|---|
| Ходьба | 4 |
| Бег | 11 |
| Быстрый наземный транспорт (автомобиль, мотоцикл) | 160 |
| Средний воздушный транспорт (вертолёт, гиролёт) | 322 |

## Время и инициатива

Время в ***«Киберпанк Ред»*** тоже измеряется двумя способами: **игровое время** идёт так же, как в реальной жизни, а вот **время в бою** требует куда большей точности. **Бой состоит из ходов, каждый из которых длится примерно 3 секунды. Отрезок времени, за который все участники боя успевают сделать ход, составляет один раунд.**

**Когда начинается бой,**
**все совершают проверку инициативы:**

**Инициатива = РЕА + 1d10**

Затем все участники боя «выстраиваются в очередь» в зависимости от результата проверки инициативы, от большего к меньшему. Если результаты равны, бросьте кости ещё раз. Каждый раунд начинает персонаж с максимальным значением инициативы, и дальше в порядке очереди. Когда все участники сделают ход, начинается следующий раунд.

## Ваш ход

**Ход = 1 перемещение + 1 основное действие***

**Часто его называют просто «действием».*

В свой ход любой персонаж может совершить одно перемещение и одно действие.

### Перемещение

За один ход персонаж может переместиться на количество метров, равное его СКО × 2, или на количество клеток, равное его СКО, в том числе по диагонали.

### Основные действия

Действия — это самая суть игры ***«Киберпанк Ред»***. Освоив их, вы сможете выполнять в бою не только атаки, но и многое другое — например, задушить охранника, которого взяли в захват в предыдущий ход, и оттащить его труп за угол. Отложенные действия позволят вам координироваться с другими членами команды, чтобы одолеть превосходящего числом противника. Вы сможете пройтись по Грани, как никто другой.

- **Атака**

  Совершить атаку в дальнем или ближнем бою.

  Подробнее о том, как выполнять атаки, см. в описании системы боя (стр. 37).

- **Захват**

  Схватить кого-то или предмет, который держит противник, или вырваться из захвата. **Вы и ваша цель, находящаяся на расстоянии не более 2 метров (в зоне досягаемости), должны совершить проверку ЛВК + Рукопашный бой / Атлетика + 1d10.** И атакующий, и защищающийся применяют тот из навыков, который им выгоднее. Если победил атакующий, он может либо взять защищающегося в захват, либо свободной рукой отобрать у него предмет (оружие, молочный коктейль и т. д., но не надетую на противника броню). Если атакующий победил и решил схватить защищающегося, оба с этого момента находятся в захвате — они получают штраф –3 ко всем проверкам, пока не выйдут из захвата. В это время защищающийся не может совершать перемещения, но всякий раз, когда перемещается атакующий, он тащит жертву за собой. **Атакующий может в любой момент прекратить захват, не тратя действия, однако защищающийся или другой персонаж для этого должны в качестве действия успешно пройти проверку захвата против атакующего.** *Пытаясь вырваться из захвата, вы считаетесь атакующим, и при равном счёте выигрывает защищающийся, то есть ваш противник.*

- **Удушение**

  Удерживая противника в захвате, вы можете **в качестве действия попытаться его задушить, нанося урон, равный вашему ТЕЛ. Этот урон не снижается бронёй, но и не уменьшает её останавливающую способность (ОС).**

- **Метание**

  Бросить схваченного человека или предмет, который вы держите. **Если ранее вы взяли противника в захват, то этим действием можете бросить его на землю, нанося урон, равный вашему ТЕЛ. Этот урон не снижается бронёй, но и не уменьшает её ОС.** В результате цель освобождается из захвата (при

> МУЗЫКУ ВСЕГДА МОЖНО РАЗБИТЬ НА ТРИ СОСТАВЛЯЮЩИЕ: ИГРА, НАСТРОЙ И СЛУШАТЕЛИ
>
> КЕРРИ ЕВРОДАЙН

этом с вас обоих снимается штраф –3 ко всем проверкам) и лежит ничком. Она не может перемещаться, пока не потратит действие на то, чтобы встать на ноги.

Также этим действием можно метнуть предмет, который вы держите, на расстояние в метрах, равное вашему ТЕЛ (или меньше). Если вы пользуетесь расчерченным на клетки игровым полем, то максимальное количество клеток, которое пролетит предмет, равно 1/2 вашего ТЕЛ с округлением в большую сторону. Поскольку в стартовом наборе почти нет метательного оружия (ни гранат, ни метательных ножей), ведущий сам определяет, сколько урона вы нанесли метанием подручных предметов. Если на противнике достаточно прочная броня, ваш бросок может его только раззадорить. В полной версии игры кидать в людей разные предметы гораздо веселее.

- **Встать на ноги**

**Встать из положения лёжа (ничком).**

*Если вы лежите ничком, то не сможете перемещаться, пока не выполните это действие.*

- **Бег**

Выполнить в качестве действия дополнительное перемещение.

Если в данный момент вы неспособны перемещаться, то этим действием тоже не удастся воспользоваться.

- **Применение навыка**

В качестве действия применить один из своих навыков для выполнения небольшой задачи (не более 3 секунд). Если ведущий считает, что эта задача займёт больше 3 секунд, но вы всё равно хотите её выполнить, можете каждый ход тратить на неё действие, по 3 секунды за ход. И только после того, как вы потратите всё необходимое время, можете совершить проверку. Подробнее см. ниже, в разделе «Проверки навыков».

- **Использование предмета**

**На выхватывание легкодоступного оружия действие не тратится, если у вас есть свободная рука.**

Используйте это действие для любых манипуляций с предметами, которые не требуют применения навыков и не относятся к другим видам действий, но всё же предполагают некоторые усилия (в пределах 3 секунд). Сюда относится, например, открывание дверей или движение, необходимое, чтобы вместо дробовика, который у вас в руках, взять из-за спины автомат. Также этим действием можно поднять с пола оставленное без присмотра оружие, нажать кнопку детонатора или просто откусить кусочек пиццы. Ход длится всего 3 секунды, поэтому, если вы хотите во время боя выполнить задачу, которая занимает больше времени, используйте это действие несколько ходов подряд, по 3 секунды за ход.

- **Сетевое действие**

Сетевые действия доступны только нетраннерам — они могут совершать их в свой ход вместо основного действия. Большинство нетраннеров могут даже выполнить **несколько сетевых действий за один ход**! О сетевых действиях мы расскажем в главе, посвящённой нетраннингу (стр. 29).

- **Отложить действие**

Во время боя персонаж имеет право отложить одно основное действие до определённого момента в том же раунде, назвав соответствующее значение инициативы. Когда этот момент наступит, персонаж может либо выполнить ранее выбранное действие, либо полностью от него отказаться. **На следующий раунд действия не переносятся.** Также нельзя менять выбранное значение инициативы — то есть место в очереди, до которого вы отложили действие. **Перемещения и сетевые действия нельзя откладывать.**

## ДЕЙСТВИЯ

**Атака**

Совершить атаку в дальнем или ближнем бою.

**Захват**

Схватить и удерживать противника или отобрать у него предмет, который тот держит в руках.

**Удушение**

Задушить противника, которого вы держите в захвате.

**Метание**

Бросить удерживаемого противника на землю или метнуть предмет.

**Встать на ноги**

Встать из положения лёжа.

**Бег**

Выполнить дополнительное перемещение.

**Применение навыка**

Применить один из своих навыков, чтобы выполнить небольшую задачу.

**Использование предмета**

Манипуляции с предметами, не требующие применения навыков.

**Сетевое действие**

Выполнить действие внутри Сети.

**Отложить действие**

Отложить действие на потом (в пределах одного раунда).

## Проверки навыков

Всякий раз, когда ваш персонаж пытается что-то сделать (в игре мы это называем «выполнить действие»), возникает вопрос, получится у него или нет. Иногда задача настолько проста, что результат очевиден: например, шагнуть вперёд, не упав. В таком случае не нужно бросать кости, просто скажите ведущему, что собираетесь сделать. А вот шагнуть в шторм на палубу корабля, который то и дело подпрыгивает на волнах, действительно сложно. Чтобы выполнить такое действие, нужна проверка навыка. Существует два вида проверок навыков.

**Первый вид — действие против другого живого существа** (например, попытка убедить его что-то для вас сделать). Для этого вы, как атакующий, складываете свои соответствующие параметр и навык с результатом броска 1d10 и сравниваете с суммой параметра, навыка и 1d10 противника (защищающегося). Параметр + навык + 1d10 противника также называют сложностью (СЛ) проверки. Чтобы успешно выполнить задачу, результат проверки должен превысить СЛ. Если результаты равны, побеждает защищающийся.

**ПАРАМЕТР + НАВЫК + 1d10 атакующего против ПАРАМЕТР + НАВЫК + 1d10 защищающегося**

**Второй вид — действие против обстоятельств** (например, взлом замка или вождение автомобиля). То, насколько легко вы справитесь с этой задачей, зависит от сложности задуманного действия. Сначала ведущий по таблице сложности определяет, какому уровню соответствуют способности, необходимые для выполнения задачи. Затем вы складываете параметр + навык + 1d10 и надеетесь, что сумма превысит сложность, установленную ведущим.

### Критический успех

**Когда на d10 выпадает десятка, это критический успех.** Снова бросьте 1d10 и прибавьте к результату первого броска. Если снова выпадет 10, это не считается ещё одним критическим успехом.

### Критический провал

**Когда на d10 выпадает единица, это критический провал.** Снова бросьте 1d10 и вычтите из результата первого броска. Если снова выпадет 1, это не считается ещё одним критическим провалом.

## Модификаторы проверки

Иногда на успешность ваших действий влияют независящие от вас обстоятельства. Например, заменить лампочку — бытовая задача, но при землетрясении это, согласитесь, гораздо труднее. Такие внешние обстоятельства называют **модификаторами**. Если ведущий решил, что к вашему действию применим модификатор, вы должны **вычесть** значение этого модификатора из результата проверки. Вот некоторые типичные обстоятельства и соответствующие им модификаторы (если одновременно действуют два и более обстоятельства, их модификаторы складываются).

### Примеры модификаторов

| Обстоятельство | Модификатор |
|---|---|
| Непривычные инструменты, оружие или транспорт | –4 |
| Непонятно, как выполнить эту задачу | –2 |
| Нет нужных инструментов или деталей | –2 |
| Сложная задача | –3 |
| Вы никогда этого не делали | –1 |
| Стрессовые условия или нападение противника | –3 |
| Усталость, алкогольное или наркотическое опьянение | –4 |
| Приходится действовать скрытно | –4 |
| Выполнению задачи мешает дым или темнота | –4 |

### Таблица сложности (СЛ)

| Уровень сложности | Описание | СЛ |
|---|---|---|
| Элементарный | Большинство людей делают это не задумываясь, но маленькому ребёнку может быть трудно. | 10 |
| Бытовой | Большинство справляется без специальной подготовки. | 14 |
| Средний | Этому нужно учиться. Того, кто это умеет, считают профессионалом. | 18 |
| Незаурядный | Это действие требует мастерства, оно по силам лишь лучшим из лучших. Уровень звёзд спорта и других знаменитостей. | 22 |
| Невероятный | Такого можно добиться лишь пару раз в жизни. Если справитесь, можете считать себя первоклассным специалистом. У вас поистине олимпийская воля к победе. | 25 |
| Легендарный | Подвиг, который совершают раз в поколение. О таком пишут в книгах. Ваше невероятное достижение ещё много лет будет у всех на устах. | 30 |

## Новая попытка, применение смежного навыка и дополнительное время

**После провала нельзя снова пытаться пройти проверку, пока вы не увеличите шансы на успех — например, потратите больше времени, возьмёте инструмент получше или выполните проверку смежного навыка.**

**Проверка смежного навыка** — это применение такого навыка, который напрямую влияет на эффективность первого. С разрешения ведущего успешная проверка одного навыка может дать бонус +1 к последующему применению другого при условии, что эти два навыка взаимно дополняют друг друга. Этот бонус действует только на одну попытку; бонусы от двух и более смежных навыков не суммируются.

**Дополнительное время** также даёт бонус к проверке навыка. Вы можете однократно получить бонус +1 к проверке навыка, если потратите на выполнение задачи в 4 раза больше времени, чем сказал ведущий.

## Какой навык и параметр применить?

**Смотря что вы хотите сделать.**

В стартовом наборе каждому **навыку** соответствует свой **параметр**, в паре с которым он применяется. Навыки подробно рассмотрены в главе «Человек и машина», а в главе «Вечерний замес» обсуждается, как применять их в бою.

*Если ради преимущества в бою вы всё-таки хотите применить не указанную в этих правилах комбинацию **параметра** и **навыка**, лучше с разрешения ведущего выполните проверку смежного навыка, чтобы в случае успеха получить приятный бонус +1. Или потратьте на задачу в четыре раза больше времени, чтобы получить ещё +1. Если даже смежный навык не находится, загляните в раздел **«Когда у вас нет навыка»**. Неудачи — тоже часть сюжета (и жизни), в ролевой игре без них не обойтись.*

### Список навыков

| Параметр | Навык | Для чего нужен навык |
|---|---|---|
| ИНТ | Внимательность | Находить спрятанное, распознавать ложь и эмоции |
| ИНТ | Выслеживание | Выследить кого-нибудь по оставленным следам |
| ИНТ | Образование | Знание естественных наук, истории, интересных фактов, недавних событий |
| ИНТ | Знание местности | Знание района, местных группировок и их подноготной |
| — | Интерфейс | Особый хакерский навык, доступный только нетраннерам |
| РЕА | Стрельба | Метко стрелять из оружия дальнего боя |
| РЕА | Вождение | Водить транспорт |
| ЛВК | Уклонение | Уклоняться от нацеленного в вас удара |
| ЛВК | Атлетика | Проявления силы и общей физической подготовки |
| ЛВК | Скрытность | Прятаться и бесшумно передвигаться |
| ЛВК | Рукопашный бой | Драться без оружия |
| ЛВК | Оружие ближнего боя | Драться оружием ближнего боя |
| ТЕХ | Знание техники | Опознавать, настраивать и ремонтировать электронику |
| ТЕХ | Кибертехника | Опознавать, настраивать и ремонтировать кибертехнику |
| ТЕХ | Первая помощь | Подлатать себя и других |
| ХАР | Подкуп | Знать, кому, когда и сколько дать на лапу |
| ХАР | Допрос | Заставить кого-нибудь поделиться информацией |
| ХАР | Убеждение | Убеждать, уговаривать и влиять на поведение людей |
| ВОЛЯ | Концентрация | Память, внимание, психическая устойчивость |
| ЭМП | Общение | Добыть информацию, правильно выстроив беседу |
| ЭМП | Проницательность | Распознавать ложь и эмоции по выражению лица и языку тела |
| ЭМП | Игра на инструменте | Играть на музыкальном инструменте и сочинять музыку |

## Когда у вас нет навыка

Если нужного навыка просто нет, но вы всё-таки хотите попытаться, у вас есть два варианта:

### На удачу

**Просто возьмите параметр, с которым связан отсутствующий навык, и прибавьте к результату броска 1d10.** Всё. Вы полагаетесь исключительно на свой **параметр** и удачу. Кстати, об Удаче: сейчас как раз стоит ею воспользоваться. Перед тем как делать бросок, вложите в него часть своей Удачи *(её запас равен значению параметра Удача и восстанавливается в начале каждой игровой встречи)* — результат броска увеличивается на 1 за каждое вложенное очко Удачи.

### Общая эрудиция

В мире не так много вещей, которые в той или иной форме не описаны в искусстве и литературе: в кино стреляют из пистолетов, в легендах герой дерётся мечом, в романах Тома Клэнси подробно рассказано об устройстве подводной лодки. **Общая эрудиция** означает, что чем лучше вы образованы, тем вероятнее, что вы слышали или читали о тех действиях, которые собираетесь предпринять.

***Если у вас нет подходящего навыка, можете использовать вместо него Общую эрудицию. Общая эрудиция увеличивается на 1 за каждые 3 очка в навыке Образование, так что учитесь как можно больше!***

| Образование | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Общая эрудиция** | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 |

Просто? Запомните: для того чтобы выполнить почти любую проверку в ***«Киберпанк Ред»***, достаточно сложить соответствующие **параметр** и **навык**, прибавить результат броска **d10** и сравнить со **сложностью (СЛ)**. Если результат проверки больше СЛ, у вас получилось! Всё остальное — просто мишура!

АДРИАН МАРК

НИЛ БРАНКИНЬО

# 6 НЕТРАННИНГ В КРАСНОЕ ВРЕМЯ

**Вы цепляете последний контакт, проверяете надёжность соединений. Мысленно жмёте на клавишу «вперёд». У вас в голове тут же вспыхивают серо-белые разряды перехода в «онлайн». Поле зрения заполняется яркими контурами и образами, пока в ваших устройствах виртуальной реальности постепенно проявляются подвижные неоновые фигуры, направляющие линии и оцифрованные звуки.**

**Теперь вы в Сети.**

## Кибердеки

В ***«Киберпанк Ред»*** много ролей, но одна из них выделяется особыми правилами и условиями. Это роль нетраннера.

В этой игре нетраннеры почти ничем не отличаются от других персонажей, за одним исключением: их оружие и защита находятся в реальности, созданной сознанием и электроникой, — киберпространстве, или **Сети**. Чтобы ими воспользоваться, необходима **кибердека**. Кибердека — это особое устройство, предназначенное для поиска компьютерных сетей и подключения к ним путём преобразования импульсов мозга в электрические сигналы и наоборот. Фактически это модемы/Wi-Fi для мозга. Без кибердеки и умения ею пользоваться вы даже не увидите Сети.

## КРАТКИЙ СЛОВАРЬ НЕТРАННЕРА

### Кибердека (или просто дека)

Компьютер, преобразующий импульсы мозга в электрические сигналы и наоборот. Обязательный атрибут нетраннера.

### Комбинезон «Бодивейт»

Специальный комбинезон для нетраннинга со встроенной бронёй, отсеком для кибердеки и кабелей, а иногда и с системой жизнеобеспечения.

### Лифт и этажи

Упрощённая модель киберпространства. На каждом этаже хранится одна программа или виртуальный объект. Перемещаться с этажа на этаж можно на лифте.

### «Мясное» действие

Уничижительный термин, означающий действие в реальном мире. То же самое, что основное действие (см. стр. 24).

### Очки виртуальной реальности

Позволяют видеть киберпространство наложенным поверх реальности.

### Программа

Цифровой продукт, который можно установить в слот кибердеки для расширения её возможностей. Бывают трёх видов: программы усиления, нападения и защиты.

### Разъём интерфейса

Киберимплант, позволяющий подключаться к электронике напрямую.

**См. продолжение на стр. 32.**

## Кроме деки, вам понадобится ещё кое-что

Кибердека позволяет не только видеть Сеть, но и взаимодействовать с её «обитателями». Она проецирует изображение на очки или шлем виртуальной реальности, так что вы воспринимаете виртуальный мир как полупрозрачную картинку, наложенную поверх реальности. Если прикинуться бывалым хакером и попытаться напрямую подключить глазные нервы к Сети, как это делалось до Красного времени, ваше слепое и глухое тело будет шататься как сомнамбула, пока все чувства и разум пребывают в киберпространстве. Поэтому нетраннеры пользуются уже упомянутыми очками **виртуальной реальности**, чтобы нормально ориентироваться в реальном («мясном») мире и одновременно видеть образы из Сети, наложенные на материальные предметы. Это значит, что вы будете слышать и видеть всевозможные программы и «чёрный лёд», невидимые для ваших «мясных» дружков, и при этом не споткнётесь о порог, пробираясь в секретную лабораторию.

Поскольку, бродя по Сети, вы перемещаетесь и в реальном мире, где полно негодяев с пушками, вам нужна **защита** (*помимо* «мясных» товарищей). Большинство нетраннеров носят броню «Бодивейт» или похожих марок. Это облегающий комбинезон с начинкой из «жидкой брони», которая поглощает энергию удара. В особенно важных местах броня уложена в несколько слоёв. Такая одежда защищает не хуже, чем лёгкий бронекостюм, и снабжена удобными карманами для кибердеки и креплениями для кабеля. В ней вы не запутаетесь в проводах, пока поджариваете мозги какому-нибудь мелкому корпорату, посмевшему натравить на вас «адскую гончую». В более продвинутых моделях есть такие полезные штуки, как устройства для инъекций и мочеприёмники.

## «Мясные» и сетевые действия

Итак, что же можно делать при нетраннинге? В отличие от других ролей, нетраннеры совершают два вида действий: **«мясные»** (то есть происходящие в реальности) и **сетевые** (происходящие исключительно в Сети).

**В свой ход вы можете совершить либо одно «мясное» действие, либо столько сетевых действий, сколько позволяет ваш Интерфейс, а также одно перемещение (независимо от того, какой вид действий вы выбрали).**

### Сетевые действия

Чем выше **Интерфейс** нетраннера, тем больше сетевых действий он может совершить за один ход.

| Интерфейс | 1–3 | 4–6 | 7–9 | 10 |
|---|---|---|---|---|
| Число сетевых действий | 1 | 2 | 3 | 4 |

То есть в свой ход нетраннер с Интерфейсом 1 может совершить только одно сетевое действие, а нетраннер с Интерфейсом 7 — максимум три сетевых действия.

## Действия и способности нетраннера

### Вход и выход

Важнейшие из сетевых действий. В качестве сетевого действия вы можете войти в систему, если находитесь не более чем в 6 метрах от точки доступа (между вами и точкой доступа не должно быть стен). Чтобы совершать любые действия в системе, необходимо сначала в неё войти. Если после входа в систему нетраннер покинет зону доступа, он автоматически вылетит из системы и подвергнется опасности — **на него подействуют эффекты всех вражеских программ «чёрного льда», которые он встретил, но не уничтожил до выхода.**

Про «чёрный лёд» мы расскажем подробнее, а пока достаточно знать, что с ним лучше не связываться.

Намного безопаснее выйти из системы сетевым действием. **Выходя из системы, вы «перезапускаете» её защиту, так что в следующий раз придётся начинать с самого начала, войдя в систему в той же самой точке.**

### Способности нетраннера

Помимо прочего, у нетраннера есть девять способностей, по умолчанию записанных на кибердеку. На применение любой **способности**, кроме Детектора, тратится сетевое действие. Проверка любой способности, кроме Шокера, выполняется так же, как проверка успешности действия:

## Интерфейс + 1d10 против СЛ задачи

| Способность | Для чего нужна | Пример |
|---|---|---|
| **Детектор** | Позволяет в качестве **«мясного» действия** поискать в «мясном» пространстве компьютерные системы. Чем выше результат проверки, тем больше и с большего расстояния вы замечаете. Точное число найденных систем определяет ведущий. | В качестве «мясного» действия нетраннер применяет **Детектор**, чтобы найти в здании компьютерные системы. Прибавив свой Интерфейс (7) к броску 1d10, он получает 14. По результату проверки ведущий определяет, что нетраннер выяснил местонахождение двух ближайших систем в «мясном» пространстве. |
| **Лазейка** | Позволяет в качестве сетевого действия попытаться взломать пароль в архитектуре сети. Конечно, если вы знаете пароль, Лазейка не понадобится. | Нетраннеру преграждает путь особенно трудный **пароль** со СЛ 14. В качестве сетевого действия персонаж пытается пройти через Лазейку. Прибавив Интерфейс (7) к броску 1d10, он получает 16. Этот пароль ему больше не мешает. |
| **Следопыт** | Позволяет в качестве сетевого действия открыть часть «карты» данной сети. Чем выше результат проверки, тем больше вы узнаёте. При этом вы получаете общие сведения о том, что есть в этой системе, но СЛ проверок вам неизвестна. Насколько большая область карты откроется при успешном применении этой способности, определяет ведущий. Чем глубже «этаж», тем труднее раскрыть его с помощью Следопыта. | Войдя в новую систему, нетраннер ещё не знает, что его тут ожидает, поэтому он в качестве сетевого действия применяет способность **Следопыт**. Прибавив свой Интерфейс к 1d10, он получает всего лишь 10. Ведущий решает, что с таким низким результатом нетраннер получает сведения только о первых трёх «этажах». |
| **Побег** | Попытка в качестве сетевого действия ускользнуть из боя с «чёрным льдом». Если вы успешно пройдёте проверку Побега против Внимательности + 1d10 программы, то сможете убежать от «чёрного льда» на соседний «этаж», если на пути нет пароля или другого сетевого препятствия. **Побег можно применять один раз за ход**. Нельзя выполнить проверку Побега заранее. | Во время тяжёлой схватки с **«адской гончей»** нетраннер решает, что ему ещё рано умирать. Он пытается ускользнуть от «чёрного льда», совершая проверку **Побега** в качестве сетевого действия: Интерфейс (7) + 1d10 против Внимательности (8) + 1d10 «адской гончей». У нетраннера 14, у «адский гончей» 13. Успех! Нетраннер решает спуститься на следующий «этаж», но увы, там его встречает ещё одна «адская гончая». Лучше бы он использовал **Следопыта**, прежде чем сюда спускаться! Он не может совершить **Побег** до следующего хода. |
| **Шокер** | Позволяет в качестве сетевого действия атаковать программу или чужого нетраннера. Успешно пройдя проверку **Шокера** против Защиты + 1d10 программы или Интерфейса + 1d10 нетраннера, вы наносите 1d6 урона УСТ программы или мозгу нетраннера. (На урон мозгу не влияет место удара.) | Использовав все доступные в этот ход программы нападения, нетраннер так и не добил **«адскую гончую»**. К счастью, у него ещё осталось одно сетевое действие, поэтому он пробует добить «гончую» Шокером. В проверке Интерфейса (7) + 1d10 против Защиты (7) + 1d10 «адской гончей» нетраннер опережает программу на 1 и добивает её, нанеся 1d6 урона УСТ. |
| **Дешифровка** | Позволяет в качестве сетевого действия выяснить содержание и ценность найденного фрагмента данных (например, файла). У некоторых файлов есть определённая СЛ, которую нужно преодолеть, чтобы узнать их содержание. | Обнаружив файл с интересным названием, нетраннер в качестве сетевого действия применяет к нему **Дешифровку**. Файл имеет СЛ 10, так что нетраннер легко проходит проверку: его Интерфейс (7) + 1d10 больше 10. К сожалению, файл оказался пустышкой, оставленной в системе, чтобы задержать незваных гостей! |
| **Управление** | Это способность управлять подключёнными к системе устройствами — камерами, машинами, роботами, пультами — через **узлы управления**. У каждого узла есть значение СЛ, которое нужно преодолеть сетевым действием, чтобы получить к нему доступ. Чтобы после успешной проверки **Управления** подать команду на любое подключённое к этому узлу устройство, придётся потратить ещё одно сетевое действие. Если вы хотите отобрать узел управления у другого нетраннера, пройдите проверку со СЛ, равной результату проверки противника при захвате этого узла. | Нетраннер находит в Сети узел со СЛ 12, управляющий камерами. При помощи способности **Управление** персонаж в качестве сетевого действия совершает проверку: Интерфейс (7) + 1d10. Результат на 2 больше, чем СЛ узла. Получив доступ к **узлу управления** камерами, нетраннер следующими сетевыми действиями поворачивает все камеры так, что в их объективы не попадут друзья нетраннера, когда будут забираться в здание по пожарной лестнице. |

## КРАТКИЙ СЛОВАРЬ НЕТРАННЕРА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

### Сетевое действие

Действие, совершённое в виртуальном мире (киберпространстве).

### Сеть

Киберпространство. До Четвёртой корпоративной войны было можно путешествовать в Сети по всему миру и даже в космос. Теперь нетраннерам приходится перемещаться в реальности, чтобы подключиться к тому или иному участку Сети.

### Слот

Область памяти кибердеки, выделенная для программы. Чем лучше дека, тем больше в ней слотов.

### Способность

Встроенная в кибердеку функция, которой любой нетраннер может воспользоваться, не запуская программ.

### Узел управления

Область виртуального пространства, из которой можно управлять устройствами в реальном мире.

### УСТ

Установка программ и «чёрного льда» — аналог ПЗ.

### «Чёрный лёд»

Автономная атакующая программа, способная поджарить вам мозг.

## Способности нетраннера (продолжение)

| Способность | Для чего нужна | Пример |
|---|---|---|
| **Вирус** | Добравшись до последнего «этажа», можно подложить в систему **вирус**, запрограммировав его на те или иные действия (в пределах разумного). Для этого пройдите проверку Интерфейса. Чем выше результат, тем более серьёзное воздействие вирус может оказать на сеть и тем меньше времени займёт его написание. **У более мощных вирусов СЛ проверки выше (определяет ведущий). Применение этой способности занимает столько сетевых действий, сколько решит ведущий.** СЛ уничтожения вируса равна результату проверки Интерфейса, полученному при его создании. | Спустившись на самый нижний «этаж» корпорации, нетраннер решает оставить хозяевам «подарок». Он объясняет ведущему, что хочет запустить в систему вирус, который будет каждые пять минут менять все пароли в сети. Ведущий решает, что для этого требуется 9 сетевых действий, и назначает СЛ 14. В следующие три хода нетраннер тратит все сетевые действия на создание вируса, затем совершает проверку: Интерфейс (7) + 1d10... и получает всего 12. Программа просто не запускается, и персонаж решает сделать вторую попытку. Потратив ещё 9 сетевых действий за три хода, он снова проходит проверку — на этот раз успешно, с результатом 15. Когда позже корпораты обнаруживают «подарок», их нетраннер зарабатывает головную боль, пытаясь устранить вирус со СЛ 15. |
| **Маскировка** | Позволяет в качестве сетевого действия скрыть следы своего пребывания и замаскировать любой вирус, который вы оставили в системе. Чтобы обнаружить замаскированный вирус, другой нетраннер должен пройти проверку способности **Следопыт** со СЛ, равной вашему результату проверки Маскировки. | Подложив вирус в сеть корпорации, нетраннер хочет замести следы и спрятать свой вирус, поэтому тратит сетевое действие на применение способности **Маскировка**. Он выполняет проверку Интерфейс (7) + 1d10 и получает 16! Нетраннеру противника нужно получить не меньше 17 (Интерфейс + 1d10) — лишь тогда он обнаружит хоть какие-то следы злоумышленника или сможет выполнить проверку против оставленного в сети вируса. Если бы вирус не так бросался в глаза, возможно, корпораты и не узнали бы, что их взломали! |

## Программы

Программы — это оружие и снаряжение нетраннера. Как их аналоги из «мясного» мира, программы помогают сражаться, обороняться и исследовать цифровую реальность. На активацию или деактивацию программы тратится одно сетевое действие.

### Слоты программ

У вашего киберпанка не так уж много слотов, в которые можно установить огромные программы с элементами искусственного интеллекта, необходимые для бега по Сети. Так что выбирайте с умом. На то, чтобы удалить из деки программу, уходит одно «мясное» действие (см. стр. 30), на установку новой программы — ещё одно «мясное» действие.

**КИБЕРДЕКА РЕДАЙ**

| | |
|---|---|
| МОДЕЛЬ | «Кендачи 22342» |
| КЛАСС | Обычная |
| СЛОТОВ | 6 |

У любой программы есть **тип**, значения **Атаки** и **Защиты**, **Установка** (УСТ, аналог пунктов здоровья) и **эффект**.

## Существует три типа программ:

| Тип | Действие |
|---|---|
| Усиление | Установленная программа улучшает ваши способности в киберпространстве. |
| Нападение | Атакует «чёрный лёд» и другие системы, нанося указанный в описании урон. |
| Защита | Отменяет или ослабляет атаки программ и других нетраннеров. |

### Программы усиления

| Название | Тип | АТК | ЗАЩ | УСТ | Эффект | Образ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| «Спиди Гонзальес» | Усиление | 0 | 0 | 7 | Пока программа установлена на кибердеке, она увеличивает СКО на 4. | Движения нетраннера оставляют в воздухе мерцающий след. |

### Программы нападения

| Название | Тип | АТК | ЗАЩ | УСТ | Эффект | Образ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| «Банхаммер» | Нападение | 2 | 0 | 0 | 3d6 урона УСТ «адских гончих» и 2d6 урона УСТ всех остальных. Опасна только для программ. | Гигантская светящаяся белая кувалда |

### Программы защиты

| Название | Тип | АТК | ЗАЩ | УСТ | Эффект | Образ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| «Рубашка» | Защита | 0 | 0 | 1 | Не позволяет первой успешной атаке, за исключением атак «адских гончих», нанести урон мозгу. Остановив такую атаку, «Рубашка» самоуничтожается. | Облако беспорядочно кружащихся, ослепительно ярких разноцветных огней |

Этих программ достаточно для игры по **стартовым правилам**. В полной версии появится ещё много интересного.

Одновременно на кибердеке можно запустить только один экземпляр той или иной программы. Любую программу можно активировать не более одного раза за «мясной» раунд.

АДРИАН МАРК

## «Чёрный лёд»

«Чёрный лёд» — это особые программы, с которыми вы можете столкнуться, войдя в систему или сражаясь с другим нетраннером. Можно установить их себе на кибердеку, но такие программы намного тяжелее и занимают не один, а **два** слота. У любой программы «чёрного льда» есть **тип**, **Внимательность (ВНМ)**, **Скорость (СКО)**, значения **Защиты (ЗАЩ)** и **Атаки (АТК)**, а также **Установка (УСТ**, аналог пунктов здоровья). Активация или деактивация «чёрного льда» занимает одно сетевое действие. На кибердеке можно запустить одновременно только один экземпляр любой программы «чёрного льда». Программу можно активировать не более одного раза за «мясной» ход.

Существует два типа «чёрного льда»:

| Тип | Действие |
|---|---|
| Противораннерский | Атакуя, наносит физический урон мозгу нетраннера. |
| Противопрограммный | Атакует программы другого нетраннера (*не входит в стартовый набор*). |

### Противораннерский «чёрный лёд»

Такие программы атакуют самих нетраннеров, преследуя их в Сети и выжигая им мозг, пока нетраннер не умрёт, не победит «чёрный лёд» или не ускользнёт от него при помощи способности Побег.

Для игры по **стартовым правилам** вам понадобится только одна такая программа — **«адская гончая»**.

| Название | Тип | ВНМ | СКО | ЗАЩ | АТК | УСТ | Эффект атаки | Образ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| «Адская гончая» | Противораннерский | 8 | 6 | 7 | 8 | 25 | Наносит 3d6 урона мозгу нетраннера. Действует только на нетраннеров. Урон мозгу не зависит от места попадания. | Огромный чёрный металлический волк. У него белые светящиеся глаза, и по всему телу пробегает огненная рябь. Скрипучим металлическим голосом волк твердит имя нетраннера. |

## Встречи с «чёрным льдом» и применение собственного «чёрного льда»

Если, бродя по системе, вы наткнулись на «чёрный лёд», выполните проверку: Интерфейс + любой активный бонус к СКО + 1d10 против СКО + 1d10 «чёрного льда». Если вы проиграли, на вас немедленно действует эффект его атаки. Затем «чёрный лёд» перемещается в начало очереди инициативы, на одну позицию выше, чем существо/программа, у которых до этого была самая высокая инициатива. В каждый свой ход «чёрный лёд» один раз атакует нетраннера, совершая проверку АТК + 1d10 против Интерфейса + 1d10 нетраннера. В случае успеха «чёрного льда» применяется эффект его атаки.

Существует два способа активировать собственный «чёрный лёд» в качестве сетевого действия. Во-первых, можно оставить его ждать «добычу» на том «этаже», где вы сейчас находитесь. Но во время боя этот способ не действует. Во-вторых, можно активировать эту программу прямо в бою, указав ей цель. В таком случае «чёрный лёд» помещается на первое место в очереди инициативы, на одну позицию выше того, кто только что был лидером. Он атакует цель один раз за раунд в свой ход.

**Ваш «чёрный лёд» однозадачен, как и тот, что на вас нападает. Это не цифровой питомец, он делает только то, на что запрограммирован.**

*Пример. Если цель вашей **«адской гончей»** успешно совершила от неё **Побег**, то прежде чем снова натравить «чёрный лёд» на нетраннера, вам придётся потратить два сетевых действия: деактивировать «лёд» и снова активировать. Даже если вы видите нетраннера, которого ваша программа должна атаковать, вы не можете приказать ей продолжить преследование, ведь «гончую» сбили со следа.*

## Бой в Сети

Рано или поздно вас попытаются убить в Сети. Или вы захотите кого-нибудь убить. А значит, будет бой.

В сетевых сражениях программы и «чёрный лёд» действуют аналогично оружию и броне. Формула выглядит так:

**Интерфейс + АТК* + 1d10 программы**

**против**

**ЗАЩ + 1d10 программы / «чёрного льда»**

***или***

**Интерфейс + 1d10 другого нетраннера**

**если применимо*

АНГЕЛИНА СТРОГАНОВА

### Поражение программы

Программу могут победить, но при этом она не удаляется с кибердеки. Вы можете использовать её столько раз, сколько захотите, пока она не будет удалена или уничтожена противопрограммным «чёрным льдом», который не входит в стартовый набор.

### Получение урона

Когда «чёрному льду» удаётся пробить защиту, он наносит урон вашему реальному телу, как любое другое оружие. Такие атаки игнорируют броню, и их урон не удваивается за попадание в голову.

## БЕГ ПО СЕТИ

Во времена легендарных Бартмосса и Мёрфи можно было сидеть дома на диване (или в специальном холодильнике, как Бартмосс) и спокойно бегать по Сети. Сегодня всё не так просто: с появлением множества разобщённых сетей нетраннер вынужден, как и остальные «мешки с мясом», ковылять по реальному миру и подвергать себя опасности лишь для того, чтобы добраться до нужного объекта и войти в его систему. Это изменило представление о нетраннинге. Вы больше не парите над виртуальным миром, любуясь яркими образами и бесконечными просторами, а сражаетесь с другими за то, чтобы проникнуть в лежащую прямо перед вами гораздо более тесную систему.

### Нетраннинг проще всего описать как поездку на лифте.

Представьте себе, что уровни Сети — это этажи многоэтажного дома: когда перед вами открывается дверь на новый этаж, вас там кто-то или что-то встречает. Это может быть программа, «чёрный лёд», другой нетраннер, вход в новую систему и т. д. Вы спускаетесь на лифте, пытаясь преодолеть как можно больше этажей и заглядывая в каждую дверь, пока не придёт время уходить либо пока ваш мозг не расплавит какая-нибудь гадость. Пропускать этажи нельзя. Если дела пойдут совсем плохо, можете попробовать прикончить подходящей программой ту гадость, которая ждёт вас за открывшейся дверью, или убраться подальше, пока вам не поджарили мозги.

| Уровень | Что за «дверью» | Проверка |
|---|---|---|
| 1 | Пароль | Лазейка со СЛ 10 |
| 2 | Файл | Дешифровка со СЛ 8 |
| 3 | Узел управления лимузином | Управление со СЛ 12 |
| 4 | «Адская гончая» | |

Пока ваши товарищи по команде пробираются куда-то, чтобы порыться в чужих вещах и забрать/уничтожить/испортить найденное, вы идёте в то же место и забираете/уничтожаете/портите имущество, просто делаете это в киберпространстве.

### Вот вам типичный пример нетраннинга:

В **первом раунде** Редай и её команда входят в офис корпорации, чтобы провернуть кое-какое дельце. В качестве «мясного» действия Редай при помощи **Детектора** ищет в здании точки доступа. Прибавив Интерфейс (7) к результату броска 1d10, она получает 14. С этим результатом она замечает две фиксированные системы и одну сеть. Теперь Редай знает, где они расположены в реальном пространстве. Фиксированные точки — это каморка охранников и сторожевой дрон на втором этаже, а сеть находится в секретарском бюро на первом.

Во **втором раунде** Редай решает взломать сеть секретариата. Сообщники помогают ей устранить живого охранника в вестибюле и подобраться к точке доступа на 6 метров. «Мясным» действием она стреляет в охранника из крупнокалиберного пистолета, а потом тратит перемещение на то, чтобы попасть в секретарское бюро.

В **третьем раунде** команда Редай охраняет офис, а сама она сетевым действием входит в сеть секретарского бюро — теперь, когда девушка в 6 метрах от точки доступа, это возможно. **Бродя по виртуальному пространству, она не должна удаляться от точки доступа более чем на 6 метров, иначе её автоматически выкинет из Сети. Это приведёт к тому, что Редай не только вынуждена будет вернуться в самое начало, но и пострадает от атак всего оставшегося «чёрного льда», с которым она столкнулась в системе.** На первом уровне девушку останавливает пароль. Она пытается взломать его при помощи **Лазейки**. СЛ взлома равна 10, а общий результат Редай 12 (Интерфейс 7 + 5), то есть ей удаётся прорваться. Если бы Редай знала пароль, то обошлась бы без этой проверки. Тогда ей вообще не пришлось бы тратить сетевое действие на преодоление преграды.

Поскольку у Редай Интерфейс 7, она может совершить три сетевых действия за ход. В этом раунде у неё осталось одно сетевое действие. Пока команда охраняет помещение, Редай использует способность Следопыт, чтобы построить карту этой сети. Она совершает проверку Интерфейса с результатом 12. Ведущий решает, что теперь Редай видит на четыре уровня в глубину, но не может определять СЛ увиденных препятствий. *Редай не знает, что четвёртый уровень — последний, дальше ничего нет, ведь по решению ведущего её «зрение» ограничено всего четырьмя уровнями.*

У Редай не осталось сетевых действий, но она ещё может спуститься на «лифте» на один «этаж» и забрать файл на втором уровне. Для этого сетевые действия не нужны. Взяв файл, Редай сохраняет его на свою кибердеку. Так что как только у неё будет свободное сетевое действие (хоть завтра утром за завтраком), она сможет применить к файлу способность **Дешифровка**. Истратив все сетевые действия, Редай завершает ход.

В **четвёртом раунде** часть сообщников Редай начинают обыскивать столы в офисе, остальные стерегут двери. Редай спускается на «лифте» ещё на один «этаж» и находит там **узел управления** со СЛ 12, с которого можно вызвать из гаража директорский лимузин. Совершив в качестве сетевого действия проверку Интерфейса с результатом 15, Редай получает доступ к этому узлу и вторым сетевым действием отправляет лимузин к парадному входу. Машина пригодится им для побега.

Третье и последнее сетевое действие в этом раунде Редай тратит на активацию программы **«Спиди Гонзальес»**, которая даёт ей бонус +4 к СКО. Дело в том, что в прошлом раунде проверкой Следопыта она обнаружила, что на следующем «этаже» её поджидает «адская гончая». Ход Редай завершён.

В **пятом раунде** команда Редай взламывает найденный сейф и забирает оттуда добычу, за которой они и пришли. Пора уходить, но Редай ещё не знает, что за «адской гончей» на четвёртом уровне ничего нет, и не хочет бросать дело, упуская возможную выгоду.

Спустившись на «лифте» на четвёртый уровень, Редай встречает **«адскую гончую»**. Нетраннер сразу совершает проверку: Интерфейс + любое активное усиление СКО + 1d10 против СКО + 1d10 «адской гончей». У Редай результат 15 — меньше, чем у «адской гончей» (16), даже с учётом бонуса к СКО от **«Спиди Гонзальеса»**. «Адская гончая» бросается в атаку и наносит 3d6 урона мозгу Редай — в данном случае целых 15 пунктов! **На урон головному мозгу не влияет место попадания, так что этот урон не удваивается.** Затем «адская гончая» переходит наверх очереди инициативы. Добравшись до четвёртого «этажа», Редай наконец понимает, что это последний уровень и ниже нет никаких сокровищ. Нет смысла сражаться с «адской гончей», и Редай решает уходить. Она тут же в качестве первого сетевого действия применяет способность **Маскировка** и в проверке Интерфейс + 1d10 получает 12. Теперь, чтобы заметить, что она побывала в системе, потребуется проверка со СЛ 12. Неплохо. Вторым сетевым действием девушка безопасно выходит из системы, оставив «адскую гончую» без добычи. У Редай осталось ещё одно сетевое действие, и она применяет способность **Дешифровка** к недавно украденному файлу со СЛ 8, который по-прежнему записан на её кибердеке. Результат (14) выше СЛ, значит, проверка прошла успешно. В файле любовная записка от директора офиса. Возможно, это пригодится для шантажа. Поскольку Редай уже вышла из Сети, она может спокойно покинуть здание обычным перемещением и вместе с командой сесть в ожидающий их лимузин.

АЛЕКСАНДР ДУДАРЬ

АЛЕКСАНДР ДУДАРЬ

# 7 ВЕЧЕРНИЙ ЗАМЕС

**Thursday Night Throwdown (TNTD), или «Вечерний замес в четверг», — модификация предыдущей боевой системы Friday Night Firefight (FNFF; «Перестрелка в ночь на субботу»), разработанная специально для игры *«Киберпанк Ред»*. Мы переработали систему боя, чтобы персонажи могли пользоваться как современным, так и футуристическим или, наоборот, устаревшим огнестрельным оружием. В отличие от системы FNFF, где очень подробно и реалистично описаны все основные моменты боя с оружием, TNTD устроена проще и позволяет разыграть сцену перестрелки без лишних подробностей. Также она в упрощённом виде охватывает рукопашный бой и холодное оружие, что позволяет выигрывать за счёт стратегии, а не огневой мощи.**

**Как и все игромеханические системы в этом стартовом наборе, TNTD основана на простой схеме: сумма параметра, навыка и результата броска 1d10 должна превысить СЛ проверки. Начнём с разбора дальнего боя.**

## Дальний бой

Дальним боем называют такие столкновения, в которых цель поражают издалека, стреляя в неё снарядами или лучами. Для этого нужна хорошая зрительно-моторная координация. Как правило, дальний бой не обходится без огнестрельного оружия (его носят практически все обеспеченные киберпанки).

**Любая проверка дальнего боя совершается по следующей схеме:**

**РЕА + Стрельба + 1d10 атакующего**
**против**
**СЛ защищающегося (определяется расстоянием до цели и оружием)**
***или***
**ЛВК + Уклонение + 1d10 защищающегося**

*Защищающийся с РЕА > 9 может вместо того, чтобы вычислять СЛ по таблице, попробовать уклониться от атаки дальнего боя. Но от взрыва уклониться невозможно.*

### Расстояние до цели в метрах и СЛ в этом диапазоне

| Оружие | 0–12 м | 13–25 м | 26–50 м | 51–100 м | 101–200 м | 201–400 м | 401–800 м |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Пистолеты | 15 | 20 | 25 | 30 | 30 | — | — |
| Пистолеты-пулемёты | 15 | 15 | 20 | 25 | 25 | 30 | — |
| Дробовики | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | — | — |
| Винтовки, автоматы | 15 | 10 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 |
| Ракетные установки | 15 | 15 | 15 | 20 | 20 | 25 | 30 |

Если результат выше СЛ, атака прошла успешно (при равных результатах побеждает защищающийся) и противник получает урон в зависимости от вида оружия.

| Оружие | Урон* |
|---|---|
| Пистолет-пулемёт среднего калибра | 2d6 |
| Пистолет крупного калибра | 3d6 |
| Пистолет сверхкрупного калибра | 4d6 |
| Автомат, дробовик | 5d6 |
| Одноразовая ракетная установка | 7d10 |
| Пакет взрывчатки С9 | 8d10 |

** Урон снижается бронёй — см. раздел «Броня».*

## Частные случаи дальнего боя

### Выстрел в голову

Вы можете прицелиться противнику в голову со штрафом –6. При успешном попадании тот урон, который не поглотила броня защищающегося, удваивается. К взрывчатке это не относится. См. раздел «Броня».

### Очередь из трёх выстрелов

Автоматы и пистолеты-пулемёты могут стрелять очередями по три патрона. Если вы в качестве действия используете эту функцию, определите СЛ проверки по таблице ниже. **За каждое очко сверх СЛ цели или суммы ЛВК + Уклонение + 1d10 защищающегося в цель попадает одна пуля, но не более трёх за ход** *(при ничьей побеждает защищающийся)*. Урон от каждой пули считается отдельно и отдельно же поглощается бронёй. **Очередь поражает не более одной цели. Она повреждает броню только один раз, после того как рассчитан весь урон.**

### Расстояние до цели в метрах и СЛ в этом диапазоне

| Оружие | 0–12 м | 13–25 м | 26–50 м | 51–100 м | >100 м |
|---|---|---|---|---|---|
| Пистолет-пулемёт | 12 | 15 | 22 | 28 | — |
| Автомат | 12 | 10 | 12 | 18 | — |

*Пример. Соло стреляет из автомата с 11 метров очередями по три. Он выполняет проверку РЕА + Стрельба + 1d10 и получает результат 14. 14 на 2 больше, чем 12 (СЛ для очереди из автомата с расстояния 0–12 м), так что два из трёх выстрелов попадают в цель. Обе пули наносят по 5d6 урона, 17 и 20 соответственно.* ***Тяжёлый бронекостюм с ОС 15 снижает урон первой пули с 17 до 2, второй — с 20 до 5, то есть в общей сложности цель получает 7 пунктов урона. Поскольку очередь преодолела ОС тяжёлого бронекостюма, она повреждает броню, снижая её ОС на 1, с 15 до 14. См. раздел «Броня».***

### Огонь на подавление

Из автомата и пистолета-пулемёта можно стрелять длинными очередями, не давая врагу высунуться из укрытия. Если вы в качестве действия ведёте огонь на подавление, то все, кто находится в пределах 25 метров на вашей линии видимости и вне укрытия, должны совершить проверку **ВОЛЯ + Концентрация + 1d10** против вашей **РЕА + Стрельба + 1d10**. Любой, кто провалит проверку, должен в ближайший свой ход переместиться в укрытие. Если для этого недостаточно одного перемещения,

он обязан потратить действие на бег, то есть вместо основного действия выполнить ещё одно перемещение, чтобы оказаться в укрытии или как можно ближе к нему.

### Взрывчатка

Хотя взрывчатые вещества не относятся к огнестрельному оружию, в этой системе они считаются оружием дальнего боя, поскольку поражают большую площадь и урон от них не зависит от мышечной силы. В отличие от огнестрельного оружия, взрывчатка наносит урон всем в области поражения. В игре по стартовым правилам область поражения всегда представляет собой круг радиусом 3 метра с центром в точке взрыва *(на игровом поле это квадрат 3×3 клетки)*. **Урон от взрывчатки всегда попадает в туловище и снижается бронёй как обычно. Ведущий совершает одну проверку урона для всех пострадавших от взрыва.**

## Ближний бой

Нет пушки? Ничего страшного, можете ввязаться в ближний бой. Ближний бой — это любое столкновение, в котором удары наносятся за счёт мышечной силы (зажатым в руке оружием или просто руками и ногами). Иными словами, в этом виде боя вы атакуете цель в пределах досягаемости при помощи навыка Оружие ближнего боя или Рукопашный бой. Исход сражения определяется по той же схеме, что и всё в этом стартовом наборе.

*Сражаясь **оружием ближнего боя**, можно атаковать **два раза за одно действие**.*

**ЛВК + Оружие ближнего боя + 1d10 атакующего**

**против**

**ЛВК + Уклонение + 1d10 защищающегося**

*В **рукопашном** ближнем бою также можно атаковать **два раза за одно действие**.*

**ЛВК + Рукопашный бой + 1d10 атакующего**

***против***

**ЛВК + Уклонение + 1d10 защищающегося**

АДРИАН МАРК

Если результат проверки выше СЛ, вы успешно наносите удар (**при ничьей побеждает защищающийся**). Урон зависит от вида оружия.

### Оружие ближнего боя

**Урон от оружия ближнего боя игнорирует половину брони защищающегося с округлением вверх.** Две атаки, совершаемые таким оружием за одно действие, выполняются независимо друг от друга. Каждая из них наносит указанный для этого оружия урон, который отдельно поглощается бронёй, и каждая может (тоже независимо) повредить броню. При желании можно атаковать оружием ближнего боя две разные цели, если за счёт части перемещения вы перейдёте от одной цели к другой. *Можно даже один раз нанести удар оружием ближнего боя, а другой — врукопашную.* **Оружие ближнего боя эффективно против бронированных целей.**

| Оружие ближнего боя | Урон* |
|---|---|
| Киберрука, нож | 1d6 |
| Моноструна, «потрошители», большие костяшки | 2d6 |

** Урон снижается бронёй — см. раздел «Броня».*

### Рукопашный бой

**Если в рукопашном бою удар приходится по защищённой *любой бронёй* части тела, то урон от этого удара *всегда будет равен нулю*.** Но в целом этот урон сильно разнится в зависимости от ТЕЛ атакующего, что выгодно для некоторых персонажей. Две атаки, совершаемые в рукопашном бою за одно действие, выполняются независимо, и каждая из них наносит указанный урон. При желании вы можете атаковать две разные цели, перейдя от одной цели к другой за счёт части перемещения. *Также можно для разнообразия во второй раз атаковать оружием ближнего боя.* **Рукопашный бой эффективен против небронированных целей.**

| ТЕЛ | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Урон в рукопашном бою*** | 1d6 | 1d6 | 2d6 | 2d6 | 3d6 | 3d6 | 4d6 | 4d6 |

** Всегда наносит НУЛЕВОЙ урон, если место попадания закрыто бронёй.*

## Частные случаи ближнего боя

### Удар в голову

В обмен на штраф –6 к проверке Оружия ближнего боя или Рукопашного боя можно попытаться ударить противника по голове. Если удар нанесён успешно, то урон, преодолевший броню защищающегося, удваивается. См. раздел «Броня».

**10-МИЛЛИМЕТРОВАЯ ПУЛЯ, ЛЕТЯЩАЯ БЫСТРЕЕ ЗВУКА, БУДЕТ ПОКРУЧЕ ЛЮБОГО КУНГ-ФУ...**

**МОРГАН БЛЭКХЕНД**

АЛЕКСАНДР ДУДАРЬ

## Броня

Броню оценивают по её **останавливающей способности (ОС)** — то есть по тому, насколько хорошо она поглощает урон.

Отдельные предметы брони защищают либо туловище, либо голову, но лучше носить и то и другое.

**Когда вам попали в бронированную часть тела:**

1. Атакующий должен совершить проверку урона.
2. Вычтите из урона ОС брони на этой части тела. Оставшийся урон вычтите из своих ПЗ.
3. Если в итоге вы получили ненулевой урон, броня на этой части тела **повреждена**, а значит, её **ОС *навсегда* снижается на 1**. Отметьте это на своём листе персонажа.

### Останавливающая способность (ОС) брони

| Вид брони | Часть тела | ОС |
|---|---|---|
| Кожаный костюм | Туловище | 4 |
| Кожаный костюм | Голова | 4 |
| Кевлар | Туловище | 7 |
| Кевлар | Голова | 7 |
| Комбинезон «Бодивейт» | Туловище | 11 |
| Комбинезон «Бодивейт» | Голова | 11 |
| Лёгкий бронекостюм | Туловище | 11 |
| Лёгкий бронекостюм | Голова | 11 |
| Тяжёлый бронекостюм | Туловище | 15 |
| Тяжёлый бронекостюм | Голова | 15 |

## Здоровье, ранения, смерть, лечение

**Пункты здоровья — это символическая мера того, сколько «жизни» в вашем персонаже. (Это намного проще, чем замерять, сколько у него осталось целых костей, внутренностей и крови.) Получая урон, вы вычитаете его из пунктов здоровья.**

**В игре по стартовым правилам начальный запас здоровья равен ТЕЛ × 5.** По мере получения урона количество ПЗ снижается и персонаж последовательно пересекает пороги ранения, теряя силы. Каждое новое состояние ранения заменяет предыдущее. К счастью, их отрицательные эффекты не суммируются.

| Состояние | Порог ранения | Эффект | СЛ Первой помощи |
|---|---|---|---|
| Легко ранен | Меньше полного запаса ПЗ | — | 10 |
| Тяжело ранен | Меньше половины ПЗ | Штраф –2 ко всем проверкам | 13 |
| Смертельно ранен | Меньше 1 ПЗ | Штраф –5 ко всем проверкам, кроме испытания против смерти. Персонаж должен успешно проходить испытание против смерти в начале каждого хода, иначе умрёт. | Проверка со СЛ 15 восстанавливает ПЗ до 1. |
| Мёртв | Один провал в испытании против смерти | *Как назовёте нового персонажа?* | *Покинул нас навсегда.* |

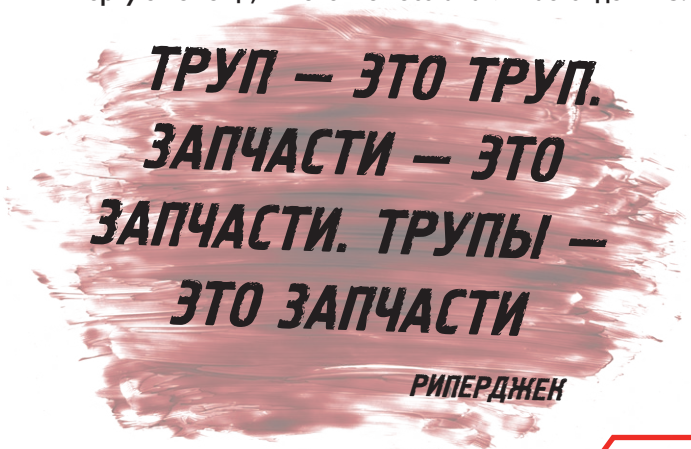
## Испытания против смерти

Рано или поздно у вас закончатся пункты здоровья, и вы станете неопрятной кучкой тряпья. Вот тут-то и пригодятся испытания против смерти.

Пока вы смертельно ранены, в начале каждого хода вы должны совершать испытание против смерти. Бросьте 1d10. Если результат меньше вашего ТЕЛ, вы живы и можете выполнить ход как обычно (правда, со штрафом –5 ко всем проверкам, кроме испытания против смерти). С каждым последующим испытанием целевое значение снижается на 1, пока вам не окажут Первую помощь, восстановив ПЗ до 1. Если вы провалите хотя бы одно испытание против смерти, то умрёте.

## Лечение

**Чтобы вернуться на Улицу и начать всё сначала, нужно выздороветь (если, конечно, вас не отправили в банк тел на запчасти). Но прежде кто-нибудь (или вы сами) должен оказать вам Первую помощь.** СЛ проверки Первой помощи зависит от состояния пациента. Эта проверка выполняется в качестве действия, как и все проверки навыков. Формула такая: **ТЕХ + Первая помощь + 1d10**. *После успешной проверки Первой помощи пациент восстанавливает количество ПЗ, равное его ТЕЛ, за каждый день, который он провёл в покое, занимаясь только лёгкими делами и большую часть времени валяясь в постели, пока полностью не восстановит здоровье.* **Есть одно исключение: смертельно раненый персонаж, успешно получив Первую помощь, мгновенно восстанавливается до 1 ПЗ.**



## Репутация — ещё один вид боя

Но не всё на Улице решается кулаками или пушками. В мире, где в бою можно распрощаться с жизнью за одну наносекунду, существуют и другие способы выяснить, кто круче. И один из этих способов — сравнение репутации.

Репутация показывает, сколько ваш персонаж совершил прекрасных (или ужасных) поступков, по которым его знают на Улице. Репутация всегда определяется действиями персонажа и начисляется ведущим.

### Репутация

| Значение репутации | Кто о вас знает |
|---|---|
| 1 | Любой, кто был там в то время. |
| 2 | Ближайшие друзья. |
| 3 | Все ваши коллеги и даже случайные знакомые. |
| 4 | О вас говорят по всему району. |
| 5 | Ваше имя слышали и в других районах. |
| 6 | Вас узнают в лицо в других районах. |
| 7 | О ваших похождениях пару раз писали в новостях. |
| 8 | Ваши дела регулярно попадают в заголовки и скрим-листы. |
| 9 | В скрим-листах и на телевидении постоянно о вас говорят. |
| 10 | Вас знают во всём мире. |

Когда ваш персонаж встречает новых людей в новой ситуации, его репутация может повлиять на то, как эти люди к нему отнесутся. **При первой встрече все персонажи бросают 1d10. Тот, кто выбросил меньше, чем репутация впервые встреченного человека, слышал о нём.** Иногда это очень полезно. А иногда наоборот, особенно для тех, кто, зарабатывая репутацию, нажил себе немало врагов.

Репутация бывает не только положительной. Если вы совершите неблаговидный поступок (проявите трусость, бросите или предадите кого-нибудь и т. д.), ведущий тоже может наградить вас очками репутации. Чем больше очков вы наберёте, тем больше вероятность, что люди слышали о ваших позорных делах (ещё раз бросьте 1d10). Однако на этот раз они не будут восхищаться. Репутация труса и предателя всегда работает против вас.

### Поединок взглядов

В игре ***«Киберпанк Ред»*** у репутации есть ещё одно важное применение — поединок взглядов. Немало конфликтов здесь сводится к состязаниям воли — кто круче, злее и готов на деле это доказать. Часто перед дракой двое громил сходятся лицом к лицу, пытаясь выяснить, кто из них струсит и отведёт взгляд. Когда происходит поединок взглядов, оба участника должны пройти проверку:

**ХАР + репутация* + 1d10**

* *За трусость репутация отрицательная.*

Если результаты равны, обе стороны недостаточно уверены в своих силах и ничего не происходит. Если один из соперников проиграл, у него есть выбор:

**отступить**

***либо***

**из-за страха получить штраф –3 ко всем последующим проверкам против данного противника, пока хотя бы раз его не одолеет.**

*Пример. Айронмастер — известный бустер, которого боятся во всём Найт-Сити. Посреди Слэммера он встречает симпатичную девушку и её спутника. Айронмастер кричит: «Эй ты, пацан парашный, вали-ка отсюда. Гнездо теперь со мной». «Пацан» подходит к нему и говорит: «Сам вали, палёная башка». Начинается поединок взглядов.*

*Айронмастера знает весь город, его репутация равна 6. Только он не в курсе, что у Пацана чёрный пояс по карате. Хотя Пацан — новичок в Зоне и у него нет особой репутации (3), он уверен в себе и знает, на что способен (ХАР = 10). Айронмастер тоже не промах, но по большому счёту он просто хулиган. Его ХАР, подкреплённая репутацией, заработанной в нескольких удачных боях, всего 4. Общий результат его проверки 4 + 4 + 6 (результат броска) = 14. У Пацана 3 + 10 + 3 (результат броска) = 16. Айронмастер испытывает странное беспокойство, глядя в лицо спокойного, невозмутимого Пацана. Он отводит взгляд и с ворчанием отступает. В принципе бустер мог бы начать драку, но из-за штрафа –3 ко всем последующим проверкам против Пацана этот вариант его не устраивает. Айронмастер решает отступить.*

**Ну что, суть ясна? Тогда хватайте пушку побольше калибром – и вперёд, зарабатывать репутацию. Только так добиваются успеха в Красное время!**

## Рокер Фоти

| ИНТ | РЕА | ЛВК | ТЕХ | ХАР | ВОЛЯ | УДЧ | СКО | ТЕЛ | ЭМП |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 8 | 5 | 4 | 9 | 8 | 6 | 6 | 10 | 6 |

| НАЧАЛЬНЫЕ ПЗ | ТЯЖЁЛОЕ РАНЕНИЕ | ИСПЫТАНИЕ ПРОТИВ СМЕРТИ |
|---|---|---|
| 50 | 25 | 10 |

**НАВЫКИ**

**Атлетика** (ЛВК) +3, **Внимательность** (ИНТ) +3, **Знание местности** (ИНТ) +5, **Игра на инструменте** (ЭМП) +6, **Концентрация** (ВОЛЯ) +4, **Образование** (ИНТ) +2, **Оружие ближнего боя** (ЛВК) +3, **Проницательность** (ЭМП) +5, **Рукопашный бой** (ЛВК) +2, **Стрельба** (РЕА) +4, **Убеждение** (ХАР) +6, **Уклонение** (ЛВК) +5

**ОРУЖИЕ**

| НАЗВАНИЕ | УРОН |
|---|---|
| Моноструна | 2d6 |
| Пистолет сверхкрупного калибра | 4d6 |

**БРОНЯ**

| Кевлар | |
|---|---|
| Защита головы | 7 |
| Защита туловища | 7 |

**КИБЕРИМПЛАНТЫ**

**Киберусилитель слуха:** +1 к любой проверке Внимательности, связанной со звуком.
**Моноструна:** см. оружие.

**СНАРЯЖЕНИЕ**

**«Агент»:** карманный компьютер/телефон.
**Гитара:** музыкальный инструмент.

## Фиксер Гриз

| ИНТ | РЕА | ЛВК | ТЕХ | ХАР | ВОЛЯ | УДЧ | СКО | ТЕЛ | ЭМП |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 6 | 6 | 3 | 6 | 6 | 7 | 5 | 6 | 10 |

| НАЧАЛЬНЫЕ ПЗ | ТЯЖЁЛОЕ РАНЕНИЕ | ИСПЫТАНИЕ ПРОТИВ СМЕРТИ |
|---|---|---|
| 30 | 15 | 6 |

**НАВЫКИ**

**Атлетика** (ЛВК) +4, **Внимательность** (ИНТ) +3, **Знание местности** (ИНТ) +4, **Концентрация** (ВОЛЯ) +5, **Образование** (ИНТ) +3, **Общение** (ЭМП) +5, **Подкуп** (ХАР) +5, **Проницательность** (ЭМП) +3, **Рукопашный бой** (ЛВК) +3, **Стрельба** (РЕА) +3, **Убеждение** (ХАР) +4, **Уклонение** (ЛВК) +5

**ОРУЖИЕ**

| НАЗВАНИЕ | УРОН |
|---|---|
| Пистолет крупного калибра | 3d6 |
| Пистолет-пулемёт среднего калибра | 2d6 |

**БРОНЯ**

| Лёгкий бронекостюм | |
|---|---|
| Защита головы | 11 |
| Защита туловища | 11 |

**КИБЕРИМПЛАНТЫ**

**Киберусилитель слуха:** +1 к любой проверке Внимательности, связанной со звуком.
**Кибероптика для низкой освещённости:** зрение в сумерках.

**СНАРЯЖЕНИЕ**

**Наличные:** 100 евробаксов немаркированными купюрами.
**«Агент»:** карманный компьютер/телефон с ИИ-секретарём.

## Соло Мувер

| ИНТ | РЕА | ЛВК | ТЕХ | ХАР | ВОЛЯ | УДЧ | СКО | ТЕЛ | ЭМП |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 8 | 5 | 4 | 9 | 8 | 6 | 6 | 10 | 6 |

| Начальные ПЗ | Тяжёлое ранение | Испытание против смерти |
|---|---|---|
| 50 | 25 | 10 |

**НАВЫКИ**

**Атлетика** (ЛВК) +5, **Внимательность** (ИНТ) +5, **Допрос** (ХАР) +3, **Знание местности** (ИНТ) +3, **Концентрация** (ВОЛЯ) +4, **Образование** (ИНТ) +2, **Оружие ближнего боя** (ЛВК) +5, **Рукопашный бой** (ЛВК) +4, **Скрытность** (ЛВК) +3, **Стрельба** (РЕА) +6, **Убеждение** (ХАР) +2, **Уклонение** (ЛВК) +5

**ОРУЖИЕ**

| НАЗВАНИЕ | УРОН | НАЗВАНИЕ | УРОН |
|---|---|---|---|
| Автомат | 5d6 | Нож | 1d6 |
| Киберрука | 1d6 | «Потрошители» | 2d6 |

**БРОНЯ**

| Тяжёлый бронекостюм | |
|---|---|
| Защита головы | 15 |
| Защита туловища | 15 |

**КИБЕРИМПЛАНТЫ**

**Киберрука:** см. оружие. Скрытые «потрошители».
**Кибернoги с прыжковыми ускорителями:** прыжок вверх на 6 м, в длину на 8 м.
**Кибероптика (прицел):** +1 к Стрельбе.

**СНАРЯЖЕНИЕ**

**«Агент»:** карманный компьютер/телефон.

## Кочевник Рейсер

| ИНТ | РЕА | ЛВК | ТЕХ | ХАР | ВОЛЯ | УДЧ | СКО | ТЕЛ | ЭМП |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 10 | 9 | 4 | 7 | 9 | 7 | 7 | 5 | 6 |

| НАЧАЛЬНЫЕ ПЗ | ТЯЖЁЛОЕ РАНЕНИЕ | ИСПЫТАНИЕ ПРОТИВ СМЕРТИ |
|---|---|---|
| 25 | 13 | 5 |

**НАВЫКИ** **Атлетика** (ЛВК) +4, **Внимательность** (ИНТ) +5, **Вождение** (РЕА) +7, **Выслеживание** (ИНТ) +3, **Знание местности** (ИНТ) +2, **Концентрация** (ВОЛЯ) +4, **Образование** (ИНТ) +2, **Оружие ближнего боя** (ЛВК) +6, **Рукопашный бой** (ЛВК) +4, **Стрельба** (РЕА) +5, **Убеждение** (ХАР) +2, **Уклонение** (ЛВК) +5

**ОРУЖИЕ**

| НАЗВАНИЕ | УРОН | НАЗВАНИЕ | УРОН |
|---|---|---|---|
| «Потрошители» | 2d6 | Пистолет сверхкрупного калибра | 4d6 |
| Дробовик | 5d6 | | |

**БРОНЯ**

| Тяжёлый бронекостюм | |
|---|---|
| Защита головы | 15 |
| Защита туловища | 15 |

**КИБЕРИМПЛАНТЫ** **Кибероптика для низкой освещённости:** зрение в сумерках.
**«Потрошители»:** см. оружие.

**СНАРЯЖЕНИЕ** **«Агент»:** карманный компьютер/телефон.
**Автомобиль:** 6 мест.

## Нетраннер Редай

| ИНТ | РЕА | ЛВК | ТЕХ | ХАР | ВОЛЯ | УДЧ | СКО | ТЕЛ | ЭМП |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 7 | 10 | 7 | 8 | 4 | 10 | 5 | 5 | 3 |

| НАЧАЛЬНЫЕ ПЗ | ТЯЖЁЛОЕ РАНЕНИЕ | ИСПЫТАНИЕ ПРОТИВ СМЕРТИ |
|---|---|---|
| 25 | 13 | 5 |

**НАВЫКИ** **Атлетика** (ЛВК) +2, **Внимательность** (ИНТ) +4, **Знание местности** (ИНТ) +2, **Знание техники** (ТЕХ) +3, **Интерфейс** (–) +7, **Концентрация** (ВОЛЯ) +6, **Образование** (ИНТ) +6, **Рукопашный бой** (ЛВК) +4, **Скрытность** (ЛВК) +6, **Стрельба** (РЕА) +3, **Убеждение** (ХАР) +2, **Уклонение** (ЛВК) +3

**ОРУЖИЕ**

| НАЗВАНИЕ | УРОН |
|---|---|
| Пистолет крупного калибра | 3d6 |

**БРОНЯ**

| Комбинезон «Бодивейт» | |
|---|---|
| Защита головы | 11 |
| Защита туловища | 11 |

**КИБЕРИМПЛАНТЫ** **Разъёмы интерфейса:** подключение к машинам и кибертехнике.

**СНАРЯЖЕНИЕ** **«Агент»:** карманный компьютер/телефон.
**Кибердека и кабели**: для нетраннинга.
**Программы:** «Спиди Гонзальес», «Банхаммер», «Рубашка».
**«Чёрный лёд»:** «адская гончая».

## Техник Торч

| ИНТ | РЕА | ЛВК | ТЕХ | ХАР | ВОЛЯ | УДЧ | СКО | ТЕЛ | ЭМП |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 | 10 | 5 | 9 | 3 | 5 | 7 | 6 | 5 | 6 |

| НАЧАЛЬНЫЕ ПЗ | ТЯЖЁЛОЕ РАНЕНИЕ | ИСПЫТАНИЕ ПРОТИВ СМЕРТИ |
|---|---|---|
| 25 | 13 | 5 |

**НАВЫКИ** **Атлетика** (ЛВК) +2, **Внимательность** (ИНТ) +4, **Знание местности** (ИНТ) +4, **Знание техники** (ТЕХ) +7, **Кибертехника** (ТЕХ) +5, **Концентрация** (ВОЛЯ) +4, **Образование** (ИНТ) +6, **Оружие ближнего боя** (ЛВК) +3, **Рукопашный бой** (ЛВК) +2, **Стрельба** (РЕА) +3, **Убеждение** (ХАР) +3, **Уклонение** (ЛВК) +5

**ОРУЖИЕ**

| НАЗВАНИЕ | УРОН | НАЗВАНИЕ | УРОН |
|---|---|---|---|
| Большие костяшки | 2d6 | Пистолет крупного калибра | 3d6 |
| Киберрука | 1d6 | Дробовик | 5d6 |

**БРОНЯ**

| Лёгкий бронекостюм | |
|---|---|
| Защита головы | 11 |
| Защита туловища | 11 |

**КИБЕРИМПЛАНТЫ** **Киберрука:** см. оружие. Встроены большие костяшки.
**Кибероптика (съёмка):** можно снимать и хранить фото.

**СНАРЯЖЕНИЕ** **«Агент»:** карманный компьютер/телефон.
**Ящик с инструментами:** полный набор инструментов.